# CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR™



## Inhaltsverzeichnis

# VOR DEM SPIEL

### Systemanforderungen

Computer: IBM PC oder 100 % kompatibler Rechner, Pentium, 166 MHz oder leistungsfähigerer Prozessor oder 133 MHz Prozessor und eine 3D-Hardware-Beschleunigerkarte. Empfohlen wird ein Pentium 166 MHz oder leistungsfähigerer Prozessor und eine 3D-Hardware-Beschleunigerkarte.

**Arbeitsspeicher:** Mindestens 32 MB RAM
**Betriebssystem:** Windows 95 oder höher oder Windows NT 4.0 oder höher.
**Steuerung:** Mircorsoft-kompatible Maus, Joystick wird empfohlen.
**Festplatte/Laufwerke:** 210 MB freier Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit oder schneller.
**Videokarte:** SVGA-Videokarte (640x480) und DirectX 5.0 oder höher.
**Soundkarte:** FreeSpace funktioniert problemlos mit jeder DirectX 3.0-kompatiblen oder besseren Soundkarte. MIDI-Fähigkeit ist nicht erforderlich.
**Netzwerk:** Für ein Freespace-Netzwerkspiel ist der Anschluß an ein lokales TCP/IP-Netzwerk (LAN) oder ein Modem mit mindestens 28.8 Baud und ein Internet Service Provider (ISP) erforderlich.

### Installation

Eine ausführliche Anleitung zur Installation von FreeSpace finden Sie in der Verpackungsbox Ihres Spiels. Falls bei der Installation Probleme auftreten sollten, finden Sie in dem Abschnitt "Problemlösung" Hilfestellung. Sollte sich Ihr Installationsproblem damit nicht lösen lassen, können Sie sich auch an den technischen Support von Interplay wenden.

# SPIELANLEITUNG

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um mit FreeSpace direkt loslegen zu können.

### Starten des Programms

Sobald Sie FreeSpace starten, erscheint ein Startprogramm, über das Sie unter anderem Ihre Hardware-Optionen ändern können.

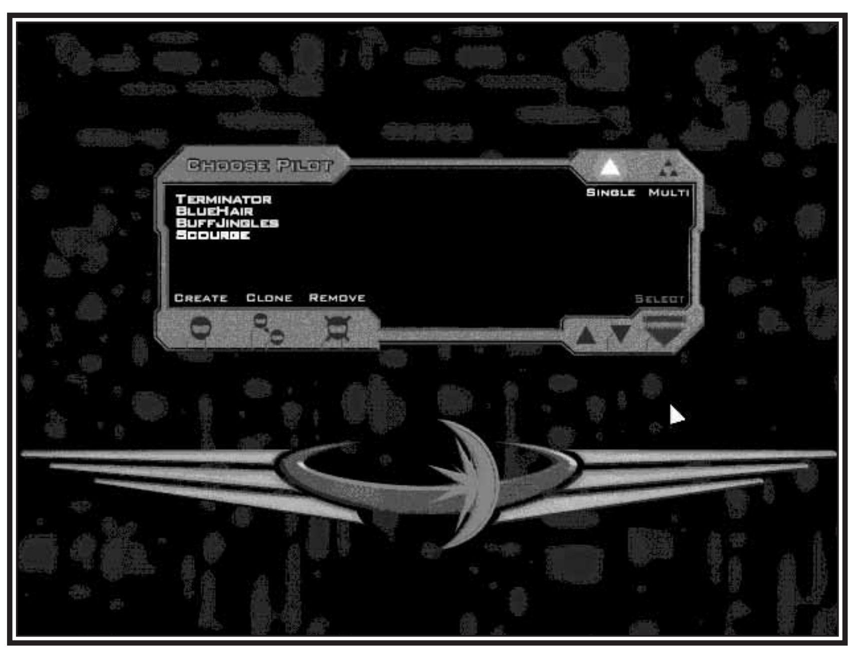


Falls Sie eine 3D-Hardware-Beschleunigerkarte haben, klicken Sie im Startprogramm zunächst auf “Konfiguration”. Wählen Sie dann im Abschnitt “Video” die Option “Verfügbare Karten suchen” aus. Die Dropdownliste, die daraufhin erscheint, enthält Ihre Darstellungsoptionen. Wählen Sie die zu Ihrer 3D-Hardware-Beschleunigerkarte gehörige Option, und klicken Sie auf “Okay”.

Klicken Sie dann im Startprogramm auf “FreeSpace spielen”, um das Spiel zu starten.

### Erstellen eines neuen Piloten

Der erste Bildschirm, den Sie sehen, ist der Pilotenauswahl-Bildschirm. Wenn Sie FreeSpace zum ersten Mal spielen, müssen Sie zunächst ein Rufsignal für Ihren Piloten eingeben.
Dies ist der Name, unter dem der Pilot in FreeSpace geführt wird. Wenn Sie das Rufsignal Ihres Piloten eingegeben haben, betätigen Sie die Eingabetaste, und klicken Sie dann auf “Select” (OK).




*Nach Start des Spiels können Sie Ihre Piloten auch über den Bildschirm “Barracks” (Kasernen) verwalten.*

### Flugdeck

Der Bildschirm in Form eines Flugdecks ist das Hauptmenü von FreeSpace. Von hier aus können Sie in den Einsatzraum (Ready Room), den Feldzugraum (Campaign Room) und den Betriebsraum (Tech Room) gelangen, den Optionenbildschirm aufrufen (Options) oder FreeSpace verlassen (Exit). Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie die verschiedenen Hauptmenüoptionen, d. h. die verschiedenen Positionen auf dem Flugdeck, der Reihe nach anwählen.



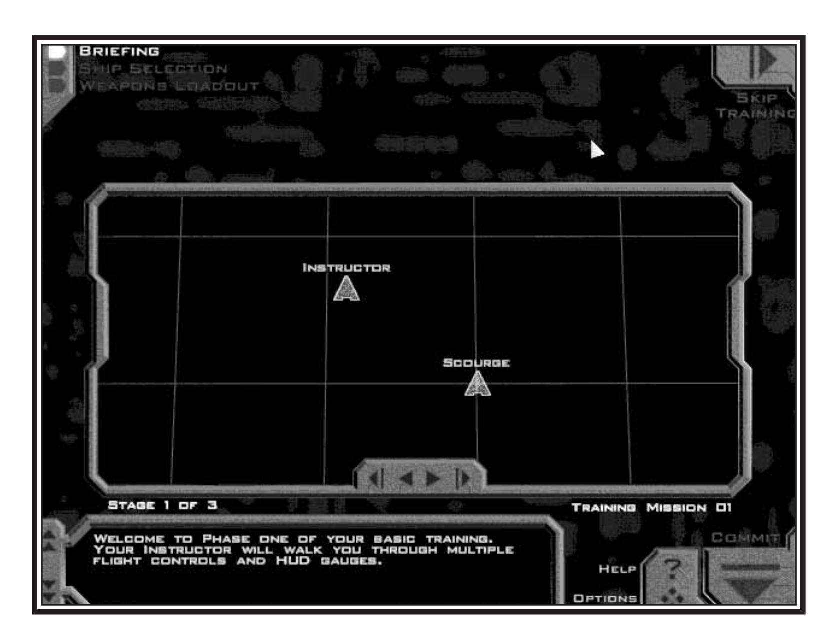

Wenn Sie nun die Funktionstaste F1 drücken, erscheint ein Hilfebildschirm, auf dem die verschiedenen Positionen des Flugdecks erläutert werden. Sie können übrigens mit Hilfe der F1 -Taste generell Hilfebildschirme aufrufen.

Klicken Sie jetzt mit Ihrer Maus auf den Einsatzraum (Ready room), um Ihre erste Trainingsmission zu starten.

> **HINWEIS:** Wir empfehlen Ihnen nachdrücklich, daß Sie die drei Trainingsmissionen spielen, die zu Beginn des FreeSpace-Feldzuges angeboten werden. In diesen Trainingsmissionen lernen Sie die Grundlagen über Flugkontrolle, Zielen, Waffenverwaltung und Kommunikation im FreeSpace-Universum.

### "Briefing" (Einsatzbesprechung)

Nachdem Sie einen neuen Piloten erstellt und den Einsatzraum betreten haben, nehmen Sie nun an der Einsatzbesprechung für die erste Trainingsmission teil.



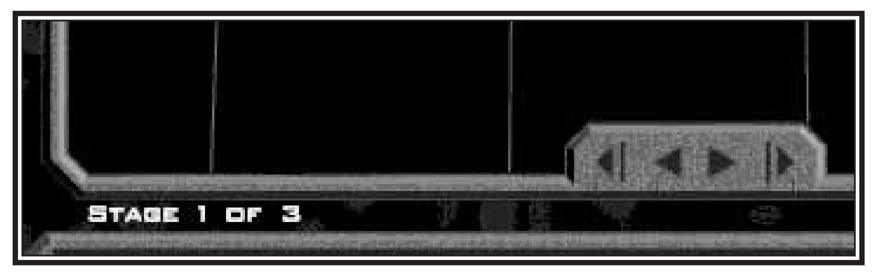

Auf diesem Bildschirm finden Sie einen Überblick über die anstehende Mission. Außerdem erhalten Sie Anweisungen zu Ihren Missionszielen und dazu, wie Sie diese Ziele erreichen können.

Oben links im Bildschirm finden Sie die Schaltflächen "Briefing" (Einsatzbesprechung), "Ship Selection" (Schiffauswahl) und "Weapons Loadout" (Waffenauswahl). Über diese Schaltflächen können Sie später weitere Bildschirme aufrufen, in denen Sie vor Missionsbeginn Ihre Einstellungen festlegen können. Im Augenblick benötigen Sie allerdings erst einmal nur den Bildschirm "Briefing" (Einsatzbesprechung).

In diesem Bildschirm sehen Sie unten rechts die Schaltflächen "Options" (Optionen), "Help" (Hilfe) und "Commit" (OK). Mit Hilfe der Schaltfläche "Help" (Hilfe) können Sie, ebenso wie mit der Funktionstaste F1, einen Hilfebildschirm aufrufen, in dem die auf diesem Bildschirm zur Verfügung stehenden Positionen kurz erläutert werden.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich eine Computer-generierte Missionskarte. Auf dieser Karte ist durch Symbole dargestellt, was in der anstehenden Mission auf Sie zukommt. Sie finden hier außerdem die Namen von Geschwadern (Geschwader sind Schiffverbände), Schiffen, Einrichtungen und anderen Objekten. Sie können mit Ihrer Maus auf alle Symbole klicken, um zu sehen, für was die Symbole in der eigentlichen

Mission stehen. Unterhalb der Karte befindet sich der eigentliche Text der Einsatzbesprechung. Mit Hilfe der Pfeiltasten am unteren Rand der Karte können Sie die einzelnen Abschnitte der Einsatzbesprechung durchblättern.




*Abschnittsanzeige und -pfeile in der Einsatzbesprechung*

### "Commit" (OK)

Wenn Sie die Einsatzbesprechung für die Trainingsmission durchgegangen sind, klicken Sie auf die Schaltfläche "Commit" (OK) in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Damit akzeptieren Sie Ihre Missionsbefehle und gelangen zum eigentlichen Spiel.

Um die Hilfe für die Flug- und Kampfsteuerungen aufzurufen, drücken Sie die Funktionstaste F1, wenn Sie sich in einer Mission befinden. Daraufhin erscheinen in einem Bildschirm die Angaben zur aktuellen Tastenbelegung. Sie können die Standardtastenbelegung auch auf der Referenzkarte nachsehen, die sich in Ihrer FreeSpace-Verpackungsbox befindet.

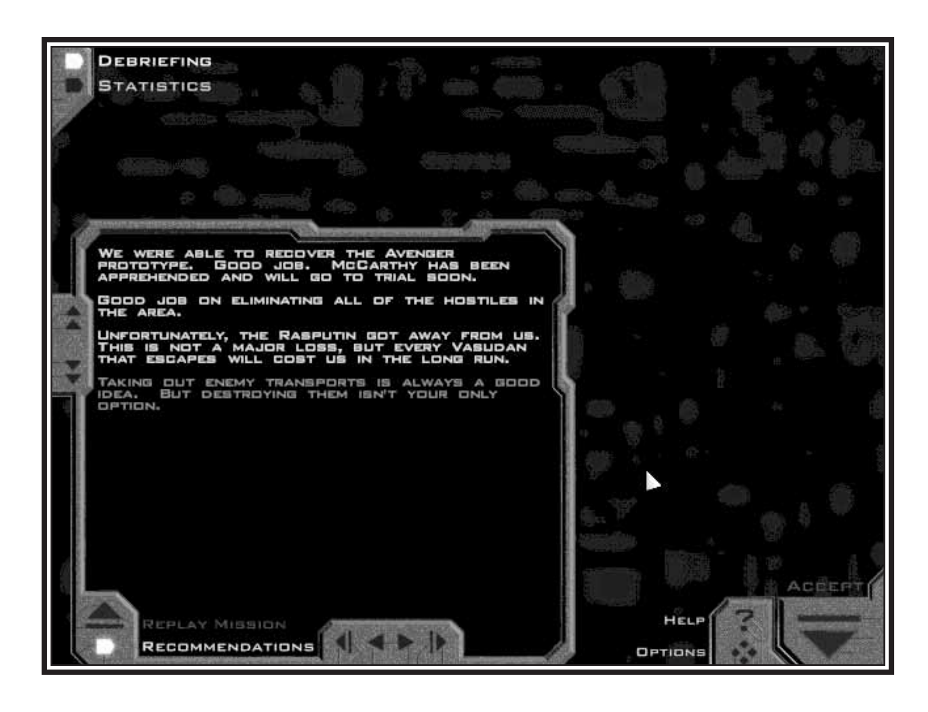
Bei den Trainingsmissionen folgen Sie einfach den Anweisungen, die Ihnen Leutnant Harbison gibt. Er erklärt Ihnen, wie Ihr Jäger zu steuern und im Kampf einzusetzen ist. Achten Sie auch auf die Meldungen auf Ihrem Bildschirm, in denen Ihnen die für die Ausführung der Befehle erforderlichen Tasten mitgeteilt werden.

Die Anweisungen, die Ihnen Leutnant Harbison gibt, erscheinen zusätzlich in dem Fenster "Anweisungen" links in der Cockpitanzeige.



### “Debriefing” (Nachbesprechung)

Im Anschluß an jede Mission gibt es eine Nachbesprechung.

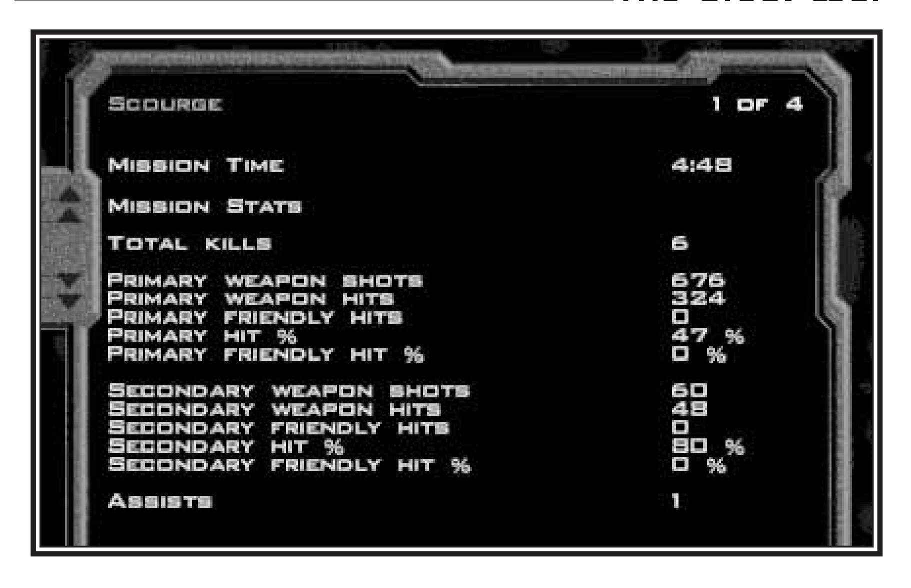



In dieser Nachbesprechung analysiert der befehlshabender Offizier die Mission und gibt eine Bewertung Ihrer Leistungen ab. Sie können von hier aus auch die Ergebnisse Ihres Piloten ansehen.

Wenn Sie sich in Kampfsituationen besonders bewährt haben, kann es sein, daß Sie bei einer Nachbesprechung mit einer Medaille ausgezeichnet oder befördert werden. Waren Ihre Leistungen nicht ausreichend, und haben Sie ein oder mehrere Missionsziele nicht erreicht, müssen Sie die Mission möglicherweise wiederholen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche “Recommendations” (Empfehlungen) klicken, erhalten Sie Empfehlungen dazu, wie Sie die gesteckten Missionsziele einwandfrei erreichen können.

Über die Schaltfläche “Statistics” (Ergebnisse) oben links können Sie einen Bildschirm aufrufen, auf dem Ihre Ergebnisse detailiert aufgeführt sind. Die Durchsicht dieser Angaben ist ein gutes Mittel zur Messung Ihrer Leistungen.




Wenn Sie Leutnant Harbisons Anweisungen befolgt haben, sollten Sie jetzt für Ihre übrigen Trainingsmissionen gut vorbereitet sein. Klicken Sie auf “Accept” (OK), um die nächste Mission zu starten.

**Einsatzbereit!**

Nach Abschluß der Trainingsmissionen treten Sie Ihren Dienst an Bord der GTD Galatea an, wo Sie Ihre erste Gefechtsmission fliegen. Also dann, Hals und Beinbruch!



# MULTIPLAYER-SPIEL

Mit FreeSpace mit bis zu zwölf Personen über jedes Netzwerk spielen, das TCP/IP unterstützt.

Volition stellt einen kostenlosen Internet-Service namens Parallax Online zur Spielerfassung und Ergebnisverwaltung bereit. Dieser Service erlaubt es Spielern aus allen Teilen der Welt, sich auszutauschen und gemeinsam FreeSpace zu spielen. Parallax Online ist aber nicht nur ein Treffpunkt für Spieler, sondern erfaßt auch die Statistiken und Ergebnisse aller registrierten Spieler.

Im Kapitel “Multiplayer-Spiel” finden Sie ausführlichen Informationen zu Parallax Online.

## Multiplayer-Grundlagen

FreeSpace verfügt über verschiedene Multiplayer-Spiele: “Coop” (Kooperation), “Team” (Team) und “Dogfight” (Einzelkampf). Bei einem kooperativen Spiel gehören alle Spieler demselben Team an und arbeiten zusammen, um dieselben Ziele zu erreichen. Beim Team-Spiel spielen bis zu 4 Spieler auf jeder Seite gegeneinander, wobei jedes Team seine eigenen Ziele zu erreichen hat. Beim Einzelkampf ist jeder Pilot auf sich selbst gestellt und versucht, die höchste Zahl von Abschüssen zu erzielen.

Multiplayer-Spiele können als Einzelmissionen oder Feldzüge gespielt werden. Das Feldzugspiel im Multiplayer-Modus unterscheidet sich nicht vom Feldzugspiel im Einzelspieler-Modus. Es umfaßt also auch verschiedene Missionen und Missionsverläufe.

Bei Multiplayer-Spielen gibt es immer einen Server und einen oder mehrere Clients. Der Server eines Multiplayer-Spiels ist der Computer, der die Spielsimulation für alle anderen Clients in dem Spiel übernimmt. Zusätzlich gibt es immer einen Host für das Spiel. Im allgemeinen sind der Host und der Server eines Spiels identisch. Im Abschnitt “Spezial-Server” finden Sie weitere Informationen zum Betrieb eines Servers, der keinen Host erfordert.

Die Geschwindigkeit Ihres Netzwerkspiels hängt einzig und allein von der Geschwindigkeit Ihrer Verbindung zum Spiel-Server. Da der Spiel-Server nahezu alle spielbezogenen Informationen an die Clients sendet, bestimmt die Geschwindigkeit dieser Verbindung, wie schnell ein Client das Spiel aktualisiert. Die Verbindungsgeschwindigkeit wird anhand der Ping-Zeit gemessen. Je niedriger die Ping-Zeit, desto schneller ist Ihre Verbindung zum Server.

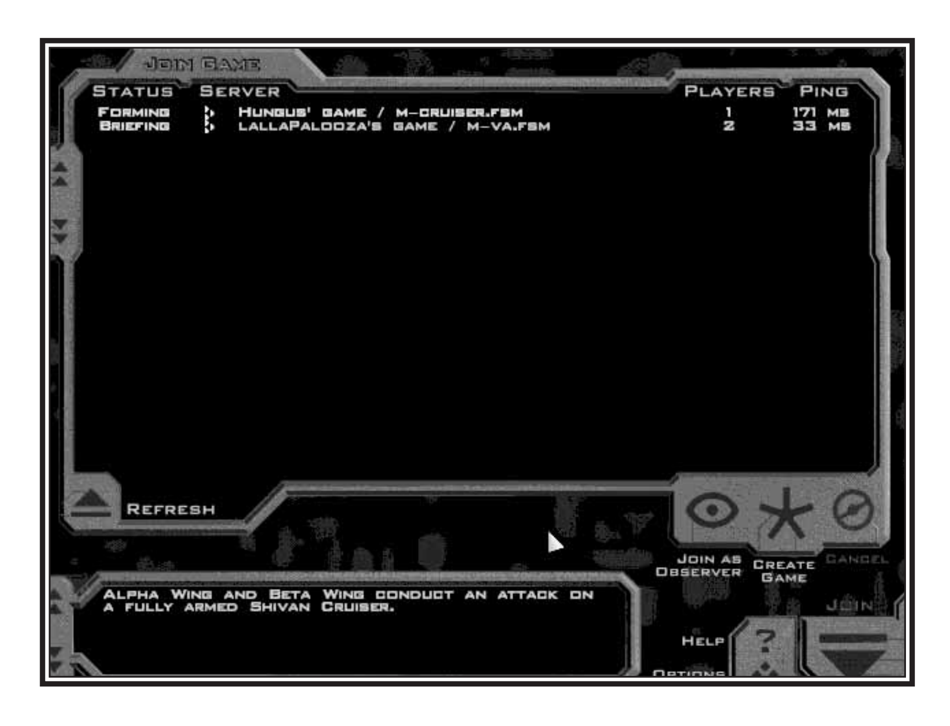
**Besonderer Hinweis:** Als Server eines Multiplayer-Spiels müssen Sie über eine schnelle Internet-Verbindung verfügen. Um einen Spiel-Server zu betreiben, empfehlen wir daher mindestens einen Zweikanal-ISDN-Anschluß.

### Erstellung eines Piloten

Zunächst müssen Sie im Bildschirm “Choose Pilot” (Pilot auswählen) oder “Barracks” (Kasernen) einen Piloten für das Multiplayer-Spiel erstellen. In Kapitel 5 (Bildschirm “Barracks” (Kasernen)) sind die verschiedenen Möglichkeiten beschrieben, wie Sie einen Piloten erstellen können.

### Spielteilnahme

Wenn Sie einen Piloten für das Multiplayer-Spiel erstellt und ausgewählt haben, können Sie an einem Spiel über den Bildschirm “Ready Room” (Einsatzraum) teilnehmen.




In diesem Bildschirm sind alle aktiven Spiele aufgeführt, die Ihr Computer finden kann. In dem Fenster “Join” (Teilnehmen) sind Name, Art, Status, Spieleranzahl und Ping-Zeit zum Server der verfügbaren Spiele aufgeführt.

### Zu den Spielarten zählen:

“Coop” (Kooperation)

“Dogfight” (Einzelkampf)

“Team” (Team)

### Ein Spiel kann einen der folgenden Status haben:

- **Formierung ~** Das Spiel hat noch nicht begonnen. Je nach Spieleinstellung können in dieser Phase neue Spieler in das Spiel einsteigen.

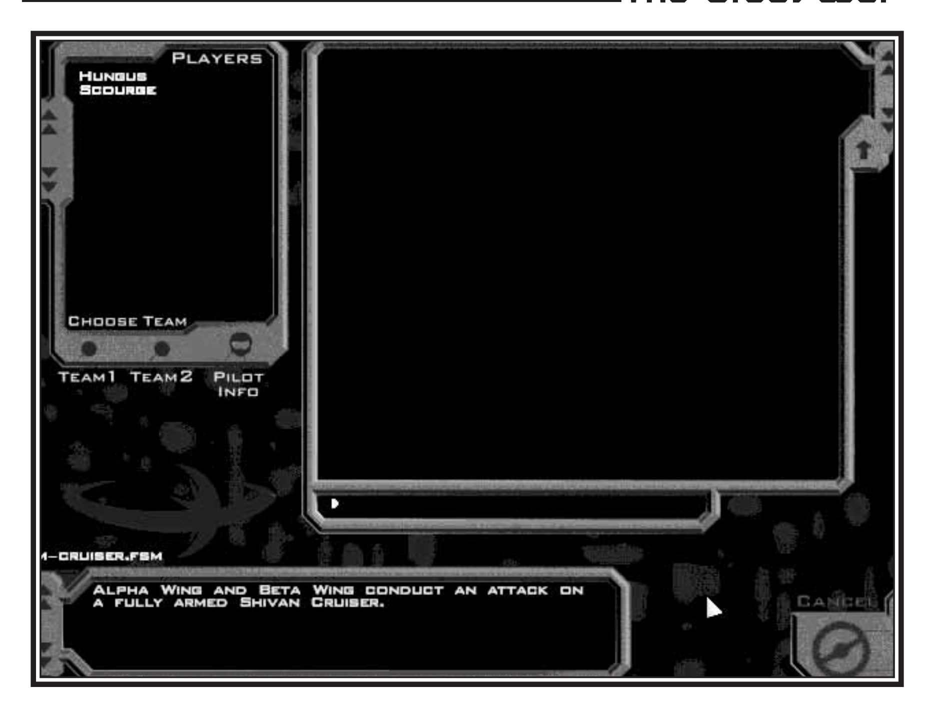
- **Einsatzbesprechung ~** Die Spieler nehmen an der Einsatzbesprechung teil, bei der sie ihre Missionsziele erhalten und ihre Schiffe und Waffen auswählen. In dieser Phase können keine neuen Spieler zu dem Spiel hinzustoßen.

- **Eigentliches Spiel ~** Die Spieler befinden sich in ihrer Mission. Je nach Spieleinstellung können in dieser Phase neue Spieler in das Spiel einsteigen.

- **Pause ~** Die Mission wurde vorübergehend angehalten. In dieser Phase können keine neuen Spieler zu dem Spiel hinzustoßen.

- **Nachbesprechung ~** Alle Spieler nehmen an der Nachbesprechung teil. Neue Spieler können in dieser Phase in das Spiel einsteigen.

Wenn Sie ein Spiel gefunden haben, an dem Sie teilnehmen wollen, doppelklicken Sie auf den Namen des Spiels, oder wählen Sie das Spiel aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche “Join” (Teilnehmen). Wenn Sie in ein Spiel versuchen einzusteigen, das keine weiteren Spieler zuläßt oder sich in einer Phase befindet, in der keine neuen Spieler hinzustoßen können, wird Ihnen in einem Dialogfenster mitgeteilt, warum Sie nicht an dem Spiel teilnehmen können. Sobald Sie Teilnehmer eines Spiels geworden sind, sehen Sie folgenden Bildschirm:



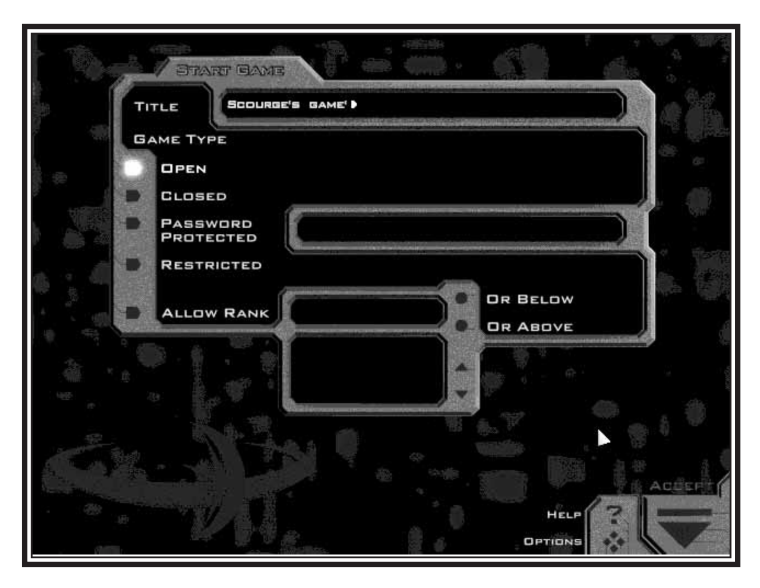

Dieser Bildschirm zeigt die anderen Mitspieler, Name und Beschreibung der vom Spiel-Host ausgewählten Mission und ein großes Chat-Fenster.

Wurde als Mission “Team” (Team) gewählt, erscheinen links neben den Namen aller Spieler rote bzw. grüne Teamsymbole. Jeder Client kann sich sein eigenes Team aussuchen, indem er seinen Pilotennamen in der Liste der aufgeführten Piloten markiert und auf eine der beiden Team-Schaltflächen klickt. Der Server kann jedoch einen Client einem anderen Team zuweisen. In diesem Fall kann sich der Client sein Team natürlich nicht mehr selbst aussuchen.

Sobald der Host das Spiel startet, beginnt für alles Clients automatisch die Einsatzbesprechung.

**Neues Spiel**

Wenn Sie ein eigenes Spiel starten wollen, klicken Sie im Bildschirm “Join Game” (Spiel mitmachen) auf die Schaltfläche “Create Game” (Spiel erstellen). Daraufhin erscheint der folgende Bildschirm:




Hier können Sie Ihrem Spiel einen Namen geben und über verschiedene Optionen festlegen, wer in Ihr Spiel zu welchem Zeitpunkt einsteigen kann. Sie haben folgende Optionen:

- **“Open” (Offenes Spiel)** ~ Bei einem offenen Multiplayer-Spiel können neue Clients zu den zulässigen Zeitpunkten, also bei der Formierung, im eigentlichen Spiel und bei der Nachbesprechung, in Ihr Spiel einsteigen.

- **“Closed” (Geschlossenes Spiel)** ~ Bei einem geschlossenen Multiplayer-Spiel können neue Clients nur bei der Formierung, nicht aber im eigentlichen Spiel und bei der Nachbesprechung in Ihr Spiel einsteigen.

- **“Restricted” (Eingeschränktes Spiel)** ~ Bei einem eingeschränkten Spiel kann der Host neue Clients zur Teilnahme an dem Spiel zulassen oder davon ausschließen, wenn sie während des eigentlichen Spiels versuchen einzusteigen. In diesem Fall muß der Host die Teilnahme eines neuen Clients durch Eingabe von “Y” zulassen oder mit “N” ablehnen.

- **“Password Protected” (Paßwortgeschütztes Spiel)** ~ Sie können für Ihr Spiel ein Paßwort festlegen. Damit können nur Clients an Ihrem Spiel teilnehmen, die das Paßwort kennen. Die Eingabe des Paßworts ist in jedem Fall für die Teilnahme an dem Spiel erforderlich, unabhängig vom Status des Spiels.

- **“Allow Rank” (Mit Rang)** ~ Sie können die oben genannten vier Spieltypen weiter einschränken, indem Sie nur Spieler mit einem höheren oder niedrigeren Rang zulassen. Jeder, der an dem Spiel teilnehmen will und die Rangkriterien nicht erfüllt, wird nicht zugelassen.

Nachdem Sie den Spielnamen eingegeben und die Teilnahmebedingungen festgelegt haben, klicken Sie auf “Accept” (OK).

### “Host Setup” (Host-Einstellungen)

Sie befinden sich jetzt in dem Bildschirm “Host Setup” (Host-Einstellungen). Hier können Sie eine Mission oder einen Feldzug auswählen, die Teams für Missionen vom Typ “Team” (Team) festlegen und die Spieleinstellungen definieren, das Sie starten wollen.




In dem Auswahlfenster für die Missionen bzw. Feldzüge können Sie selbst festlegen, welche Mission bzw. welchen Feldzug Sie spielen wollen. Klicken Sie auf die Schaltfläche “Missions” (Missionen), um eine Liste mit allen verfügbaren Multiplayer-Missionen zu erhalten, oder auf die Schaltfläche “Campaigns” (Feldzüge), um alle verfügbaren Multiplayer-Feldzüge anzusehen. Außerdem können Sie mit Hilfe der Filter am oberen Rand der Anzeige Ihre Auswahl auf einen bestimmten Multiplayer-Spieltyp eingrenzen.

In dem Fenster “Players” (Spieler) wird angezeigt, welche Clients momentan an Ihrem Spiel teilnehmen. Die Schaltflächen dieses Fensters haben folgende Bedeutung:

- **“Kick” (Entfernen)** ~ Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der von Ihnen markierte Spieler von dem Spiel entfernt.

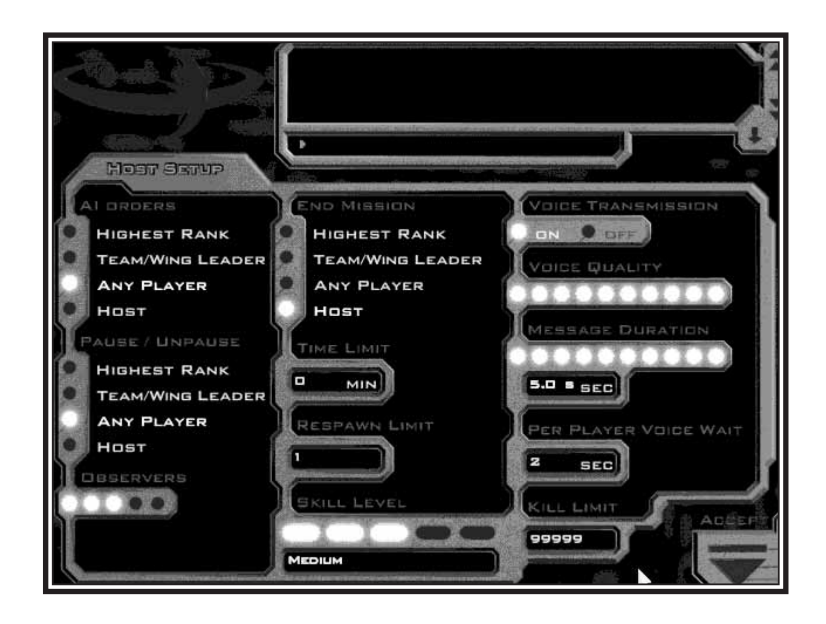
- **“Close” (Schließen)** ~ Ist diese Schaltfläche aktiv, können keine anderen Clients in Ihr Spiel einsteigen. Sobald Sie den Bildschirm für die Host-Einstellungen verlassen, können Clients wieder in das Spiel einsteigen, wenn Sie den Teilnahmebedingungen genügen.

- **“Team 1/2” (Team 1 oder 2)** ~ Wenn eine Mission oder ein Feldzug vom Typ “Team” (Team) ausgewählt wurde, können über diese Schaltflächen die Spieler den gewünschten Teams zuordnen.

In diesem Bildschirm gibt es auch ein Chat-Fenster, über das Sie sich mit anderen Mitspielern austauschen können. Wenn Sie auf den Pfeil an diesem Fenster klicken, öffnet sich ein zusätzliches Dropdownfenster, in dem die vorangegangenen Chat-Meldungen aufgeführt sind. Durch erneutes Klicken auf den Pfeil wird das Dropdownfenster wieder geschlossen.

### “Host Options” (Host-Optionen)

Der Host eines Multiplayer-Spiel kann eine Reihe von Optionen festlegen. Sie können den Bildschirm, in dem Sie die Optionen einstellen können, aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche “Host Options” (Host-Optionen) im Einstellungsbildschirm für den Host klicken.



**"AI Orders" (KI-Befehle):** Legt fest, welche Spieler das Kommunikationsmenü benutzen dürfen, um KI-Schiffen Befehle zu erteilen.

**"Pause/Unpause" (Pause/Weiter):** Diese Einstellung legt fest, wer das Spiel nach einer Pause fortsetzen darf. Jeder Mitspieler kann das Spiel mit "Pause" anhalten.

**"Observers" (Beobachter):** Hierüber wird die Anzahl der in der Mission zugelassenen permanenten Beobachter festgelegt (0 - 4). Diese Zahl bezieht sich nur auf die Teilnehmer, die sich zu Anfang der Mission als Beobachter angemeldet haben. Sie hat keinen Einfluß auf die Teilnehmer, die zu Beobachtern werden, nachdem Sie aus dem Spiel ausgeschieden sind.

**"End Mission" (Missionsende):** Bestimmt, welche Spieler die Mission beenden dürfen (Tastenkombination Alt - J).

**"Time Limit" (Zeitbegrenzung):** Gibt die maximale Dauer einer Mission in Minuten an. Nach Ablauf dieser Zeit werden alle Spieler automatisch aus der Mission gewarpt. Eine Einstellung von Null bedeutet, daß es keine Zeitbegrenzung gibt.

**"Respawn Limit" (Wiedereinstiegsbegrenzung):** Diese Einstellung legt fest, wie oft ein Spieler in eine Mission wiedereinsteigen darf, nachdem er bereits ausgeschieden ist. Die Anzahl der Wiedereinstiege kann zwischen Null und der in der Missionsdatei festgelegten Höchstzahl liegen.

**"Skill Level" (Schwierigkeitsgrad):** Legt den Schwierigkeitsgrad fest, mit dem das gewählte Multiplayer-Spiel gespielt wird. Dieser Schwierigkeitsgrad hat nichts mit dem Schwierigkeitsgrad im Menü "Global Options" (Globale Optionen) zu tun.

**"Voice Transmission" (Sprachübertragung):** Legt fest, ob die Sprachübertragung in dem Multiplayer-Spiel in Echtzeit stattfindet oder nicht.

**"Voice Quality" (Sprachqualität):** Bestimmt die Qualität der Sprachübertragungen in Echtzeit (falls aktiviert). Je höher die Einstellung, desto stärker wird der Prozessor für die Komprimierung und Dekomprimierung beansprucht. Ein Wert von 5 liefert ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Komprimierung und Prozessorzeit.

**"Message Duration" (Mitteilungsdauer):** Gibt die für Sprachübertragungen in Echtzeit erforderliche Zeit in Sekunden an.

**"Per Player Voice Wait" (Wartezeit/Spieler):** Mit dieser Einstellung wird festgelegt, wie lange ein Spieler nach Senden einer Sprachmitteilung in Echtzeit warten muß, bevor er eine neue Mitteilung senden kann. Ist die Einstellung hierfür beispielsweise 15 Sekunden, kann ein Spieler nur alle 15 Sekunden eine neue Mitteilung senden.

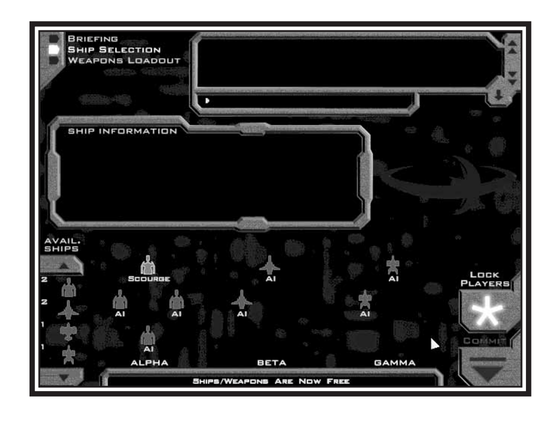
**“Kill Limit” (Abschußbegrenzung):** Sobald einer der Spieler diese Begrenzung erreicht hat, ist die Mission automatisch zu Ende und alle Spieler werden herausgewarpt. Dies gilt nur für Multiplayer-Missionen.

### “Briefing” (Einsatzbesprechung)

In dem Bildschirm “Briefing” (Einsatzbesprechung) für Multiplayer-Spiele erhalten alle Spieler ihre Befehle und Anweisungen für die jeweilige Mission. Bei Missionen vom Typ “Coop” (Kooperation) nehmen alle Spieler an derselben Einsatzbesprechung teil. Bei Missionen vom Typ “Team” (Team) gibt es für jedes Team eine eigene Einsatzbesprechung.

### “Ship Selection” (Schiffauswahl) und “Weapons Loadout” (Waffenauswahl)

Die Schiffauswahl für Multiplayer-Spiele unterscheidet sich von der für Einzelspieler. Sie hängt auch geringfügig vom Spielmodus ab. Zunächst müssen alle Spieler einem Schiff zugeordnet werden. Erst dann können Schiffe und Waffen ausgewählt werden. Alle Spieler werden erst einmal nach dem Zufallsprinzip einem Schiff zugeordnet, was vom Host bzw. vom Teamleiter in einem Spiel vom Typ “Team” (Team) geändert werden kann.

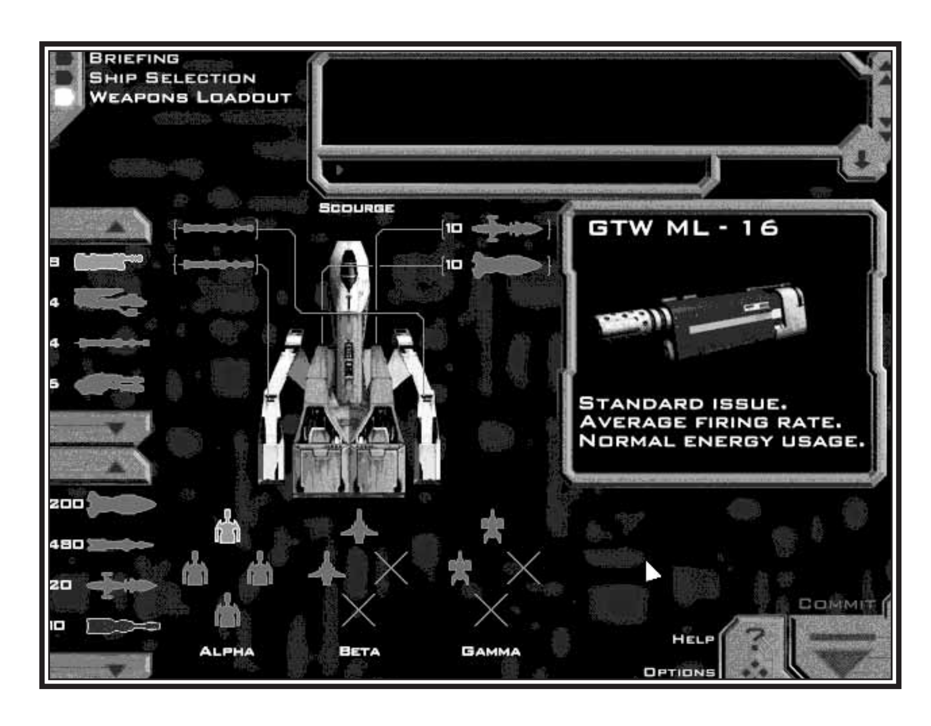



Bei Missionen vom Typ “Coop” (Kooperation) muß der Spiel-Host alle Spieler Schiffen zuordnen, bevor die Spieler ihre eigenen Schiffe und Waffen auswählen können. Der Host kann nach Belieben die einem Schiff zugeordneten Spielernamen einem anderen Schiff zuzuordnen. Beispiel: Einige Spieler wollen in einem bestimmten Geschwader fliegen, das nur aus Bombern besteht. Der Host kann diese Spieler dem gewünschten Geschwader zuteilen. Nachdem alle Spieler auf die Schiffe verteilt worden sind, klickt der Host im Bildschirm “Ship Selection” (Schiffauswahl) auf die Schaltfläche “Lock Players” (Spieler sperren), um die Spieler zu sperren. Anschließend können alle Spieler ihre Schiff- und Waffenauswahl treffen.

(Hinweis: Sobald die Spieler gesperrt worden sind, kann die Sperre für sie nicht wiederaufgehoben werden.) Alle Schiffe, denen keine Spieler zugeordnet worden sind, werden von KI geflogen.

Bei Missionen vom Typ "Team" (Team) müssen die Leiter jedes Teams seine Mitspieler auf die Schiffe verteilen, bevor die Schiffauswahl beginnen kann. Der Host legt die Teamleiter bei der Formierung der Teams fest, bevor die Einsatzbesprechung beginnt. Nachdem die Teamleiter Ihre Mitspieler zugeordnet haben, müssen Sie auf die Schaltfläche "Lock Players" (Spieler sperren) klicken, damit anschließend alle Teammitglieder ihre Schiff- und Waffenauswahl treffen können.

Nachdem alle Spieler gesperrt worden sind, können sich alle Clients nach Belieben andere Schiffe und Waffen auszusuchen, sofern der Host ihnen das erlaubt (siehe Abschnitt "Host Options (Host-Optionen)). Die Schiff- und Waffenauswahl für Clients erfolgt genauso wie für Einzelspieler. Der einzige Unterschied besteht darin, daß die Clients nur ihre eigenen Schiffe ausstatten können. Der Host kann sowohl sein eigenes als auch alle KI-Schiffe ausrüsten.




Waffenressourcen. Bei Missionen vom Typ "Team" (Team) müssen sich alle Spieler desselben Teams dieselben Schiff- und Waffenressourcen teilen.

Bei Missionen vom Typ "Coop" (Kooperation) teilen sich alle Spieler dieselben Schiff- und Nach Auswahl der Schiffe und Waffen klicken Sie entweder im Bildschirm "Briefing" (Einsatzbesprechung), "Ship Selection" (Schiffauswahl) oder "Weapon Loadout" (Waffenauswahl) auf die Schaltfläche "Commit" (OK). Sobald alle Spieler ihre Auswahl bestätigt haben, kann die Mission beginnen!

### Eigentliches Spiel

Missionen in Multiplayer-Spielen verlaufen mit wenigen Ausnahmen genauso wie Einzelspieler-Missionen.

Hält ein Spieler ein Multiplayer-Spiel mit der Pause-Taste an, ist es für alle Teilnehmer automatisch unterbrochen. Der Pause-Bildschirm im Multiplayer-Modus hat ein Chat-Fenster, über das sich die Mitspieler in der Zeit der Unterbrechung austauschen können. Nur der Spieler, der das Spiel angehalten hat, oder der Host können das Spiel wieder aktivieren.

Falls Sie auf ein Schiff zielen, das von einem menschlichen Spieler geflogen wird, erscheint sein Rufsignal in der Cockpitanzeige in dem Informationsfenster für das anvisierte Ziel.

Falls Sie in einem Multiplayer-Spiel abgeschossen werden sollten, können Sie eventuell mit einem neuen Schiff in das Spiel wiedereinsteigen. Wie oft ein Spieler in ein Spiel wiedereinsteigen kann, nachdem er bereits ausgeschieden ist, hängt von der Einstellung für die Mission ab, die der Host im Bildschirm "Host Setup" (Host-Einstellungen) unter "Respawn Limit" (Wiedereinstiegsbegrenzung) ändern kann. Ist die Wiedereinstiegsgrenze erreicht, kann der Spieler entweder das Spiel verlassen oder an der Mission als Beobachter teilnehmen (Informationen zum Beobachterstatus finden Sie im Kapitel "Multiplayer-Spiel").

Die Mission ist beendet, sobald jeder Spieler, der berechtigt ist, Missionen zu beenden, seinen Subraumantrieb betätigt. (In dem Abschnitt zu den Host-Optionen können Sie nachlesen, wie eine Mission beendet werden kann.) Sobald die Mission beendet ist, werden alle Spieler herausgewarpt und nehmen an der Nachbesprechung teil.

### "Debriefing" (Nachbesprechung)

Der Bildschirm "Debriefing" (Nachbesprechung) für Multiplayer-Spiele entspricht weitgehend dem für Einzelspieler. Einziger wichtiger Unterschied ist, daß Sie sich die Missionsergebnisse aller noch im Spiel befindlichen Mitspieler ansehen können. Hierzu markieren Sie einen Spieler in dem Fenster mit den aufgeführten Spielern und klicken anschließend auf "Statistics" (Ergebnisse) in der oberen linken Ecke.

Im Feldzug-Modus werden alle Spieler zur nächsten Mission des Multiplayer-Feldzuges weitergeleitet, sobald alle Spieler die Mission mit "Accept" (OK) bestätigt haben.

## Allgemeine Netzwerk-/Multiplayer-Optionen

Sie können den Bildschirm mit den allgemeinen Netzwerk-/Multiplayer-Optionen jederzeit aufgerufen, indem Sie die Funktionstaste [F2] betätigen und anschließend auf "Multi" (Multiplayer) am oberen Rand des Bildschirms klicken.




Auf der linken Seite dieses Bildschirms können Sie die Netzwerk-Optionen auswählen, die festlegen, wie Ihr Computer nach Multiplayer-Spielen sucht, an denen Sie teilnehmen können. Über die Schaltfläche "Broadcast locally" (LAN-Suche) können Sie festlegen, ob Ihr Computer auf Ihrem lokalen TCP/IP-Subnetz nach FreeSpace-Spielen suchen soll. Falls Sie über einen Service-Provider Zugang zum Internet haben, empfehlen wir, daß Sie die Option "Broadcast locally" (LAN-Suche) durch Anklicken von "No" (Nein) deaktivieren.

Falls Sie bei Parallax Online registriert sind, können Sie unten links in dem Bildschirm Ihren Parallax Online-Benutzernamen und Ihr Passwort eingeben. Sobald Sie den Einsatzraum betreten, überprüft FreeSpace Ihren Benutzernamen mit dem bei Parallax Online registrierten Namen. Nach Verifizierung Ihres Benutzernamens werden alle Multiplayer-Spiele, die Sie starten, automatisch bei Parallax Online registriert. Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel beenden, werden sämtliche Spielergebnisse an Parallax Online übertragen.

## Sprachoptionen

Bei FreeSpace haben Sie verschiedene Möglichkeiten, mit Ihren Mitspielern zu kommunizieren. Neben den Chat-Fenstern, die Ihnen vor und nach den Missionen und bei einer Spielunterbrechung zur Verfügung stehen, können Sie außerdem auch Ihre Mitteilung auch über das an Ihre Soundkarte angeschlossene Mikrofon aufnehmen und diese Aufnahme dann an alle Spielteilnehmer versenden (Echtzeit-Sprache). Diese Option ist allerdings nur bei Soundkarten möglich, die gleichzeitiges Aufnehmen und Abspielen von Sound unterstützen. Im Startprogramm können Sie unter "Konfiguration"/"Sound" überprüfen, ob Ihre Soundkarte Echtzeit-Sprache unterstützt oder nicht.

Es ist ganz einfach, Echtzeit-Sprache während des Spiels einzusetzen. Überall, wo Chat-Fenster vorhanden sind, also vor und nach jeder Mission und bei einer Spielunterbrechung, können Sie mit Hilfe der [^]-Taste eine Mitteilung versenden. Drücken Sie dazu diese Taste, und halten Sie sie gedrückt, während Sie in Ihr Mikrofon sprechen. Wenn Sie mit dem Sprechen fertig sind und die Taste wieder loslassen, wird Ihre aufgenommene Mitteilung an alle Mitspieler gesendet. Die Zeit, die Ihnen zum Sprechen zusteht, wird durch den Host festgelegt. (Im Abschnitt zu den Host-Optionen finden Sie hierzu genauere Informationen.)

Im eigentlichen Spiel funktioniert die Übermittlung von Mitteilungen etwas anders. Über vier verschiedene Tasten können Sie Mitteilungen in geschriebener Form oder Echtzeit-Sprache versenden. Wenn Sie eine dieser Tasten kurz betätigen, können Sie eine Mitteilung schreiben. Um eine Mitteilung in Echtzeit-Sprache zu senden, müssen Sie eine dieser Tasten betätigen und gedrückt halten.

### Tasten für Mitteilungen im eigentlichen Spiel:

Mit Hilfe der Taste "[! 1]" können Sie eine Mitteilung an alle Spielteilnehmer senden. Wenn Sie eine Mitteilung schreiben, können Sie die Mitteilung mit "name:" beginnen, um sie an einen bestimmten Spieler zu senden.

In diesem Fall wird die Mitteilung an alle Spieler gesendet, deren Rufsignal mit "name" anfängt. Beispielsweise würde bei Eingabe von "Hungus: blabla" die Mitteilung "blabla" an alle Spieler gesendet, deren Rufsignal mit "Hungus" beginnt.

Benutzen Sie die Taste "[@ 2]", um eine Mitteilung an alle Spieler Ihres eigenen Teams zu schicken (nur bei Spielen vom Typ "Team" (Team)).

Mit der Taste "[# 3]" können Sie eine Mitteilung an alle Spieler des gegnerischen Teams senden (nur bei Spielen vom Typ "Team" (Team)).

Mit Hilfe der Taste "[$ 4]" können Sie eine Mitteilung an das Schiff senden, das Sie gerade als Ziel anvisiert haben.

Zusätzlich zu diesen Mitteilungsmöglichkeiten können Sie zusätzlich über das Kommunikationsmenü auch “Befehle” an andere Spielteilnehmer senden. Wenn Sie über dieses Menü einem Spieler eine Mitteilung machen, erhält dieser Mitspieler eine entsprechende Meldung auf seiner Cockpitanzeige.

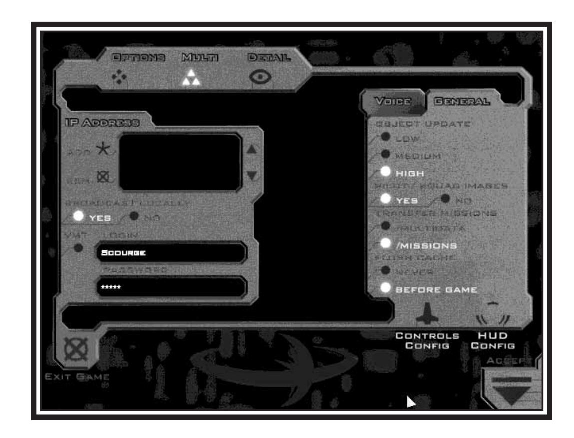
### Beobachtermodus

Ein Beobachter eines Multiplayer-Spiels ist ein Spieler, der nicht direkt am Verlauf einer Mission beteiligt ist. Sie können Beobachter eines Spiels werden, indem Sie auf “Join as Observer” (Als Beobachter teilnehmen) im Bildschirm “Join Game” (Spiel mitmachen) klicken. Falls Sie im eigentlichen Spiel abgeschossen werden und nicht wiedereinsteigen dürfen, haben Sie die Möglichkeit, als Beobachter an dem weiteren Spielverlauf teilzunehmen.

Beobachter haben eine eingeschränkte Cockpitanzeige und können alle Zieltasten benutzen, um den Status der Schiffe im Spiel anzusehen. Sie können außerdem chatten, alle Arten von Mitteilungen versenden sowie die externe Kamera zur Spielbeobachtung benutzen.

### Allgemeine Einstellungen

In dem Bildschirm mit den allgemeinen Einstellungen (F2) befinden sich u. a. auch einige allgemeine Netzwerkoptionen.

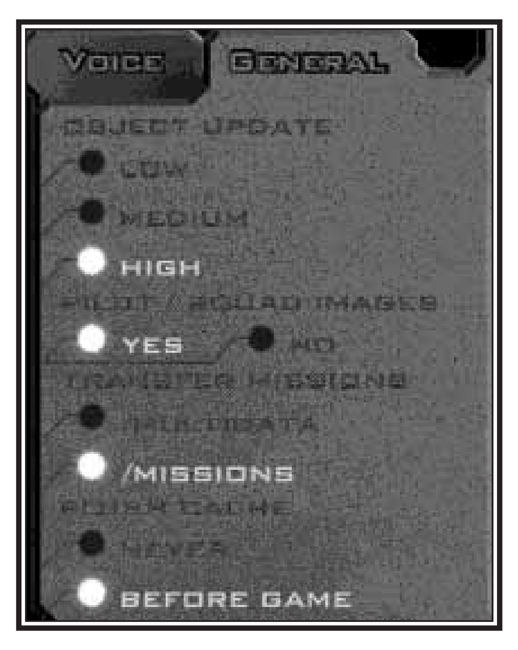



Auf der linken Seite dieses Bildschirms können Sie einstellen, wie FreeSpace Spiele suchen soll, an denen Sie teilnehmen wollen. Durch Auswahl von “TCP/IP” (TCP/IP-Netzwerk) können Sie festlegen, welche Internet-Adresse bei der Suche nach Spielen angesteuert werden soll. Wenn Sie die Option “Broadcast locally” (LAN-Suche) auswählen, durchsucht Ihr Computer alle an Ihr LAN angeschlossenen Computer. Diese Option wird nicht empfohlen, wenn Sie sich über einen Internet Service Provider in das Internet einwählen. Sie ist nur dann empfehlenswert, wenn Ihr Rechner Teil eines lokalen Netzwerks ist.

Falls Sie bei Parallax Online registriert sind, können Sie die Option “Parallax Online” markieren und Ihren Benutzernamen und Ihr Paßwort eingeben, unter dem Sie sich registriert haben. Sobald Sie den Einsatzraum betreten, verbindet Sie FreeSpace automatisch mit Parallax Online und zeigt eine Liste mit den aktuellen Spielen an.

Auf dem Bildschirm mit den allgemeinen Einstellungen haben Sie die Möglichkeit, allgemeine Netzwerk-Optionen sowie Optionen zur Echtzeit-Sprache einzustellen.

### “General” (Allgemein)



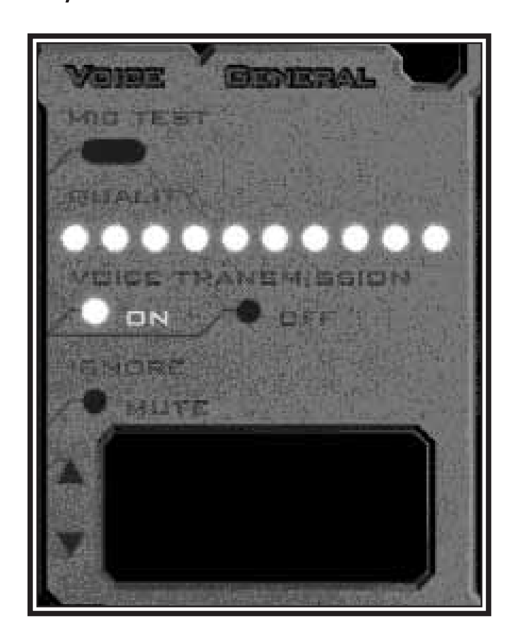

**“Object Update” (Objektaktualisierung):** Diese Option steuert, wie schnell ein Spiel-Server Aktualisierungen von Position und Ausrichtung an Ihren Rechner sendet. Je niedriger die Einstellung, desto mehr Vorausberechnungen wird Ihr Rechner durchführen, um Schiffe und Waffen zwischen den Aktualisierungen zu bewegen. Die Einstellung “Low” (Niedrig) wird für langsamere Einwahlverbindungen zum Internet empfohlen.

**“Pilot/Squadron Images” (Piloten-/Staffelbilder):** Wenn diese Option gewählt ist, überträgt der Server die Piloten- und Staffelbilder anderer Spieler an Sie, wann immer Sie ein Multiplayer-Spiel spielen. Falls diese Option deaktiviert ist, werden diese Bilder nicht an Ihren Rechner übertragen, wenn Sie in ein Spiel einsteigen.

**“Transfer Missions” (Missionsübertragung):** Diese Einstellung legt fest, wo übertragene Missionen abgelegt werden. Wenn Sie an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen und die vom Host ausgewählte Mission nicht haben, wird diese Mission automatisch an Sie übertragen. Der Ordner “Multidata” (Multiplayer-Daten) wurde in FreeSpace eingerichtet, um temporäre Daten von Multiplayer-Spielen zu speichern. In dem Ordner “Missions” (Missionen) werden alle vom Benutzer erstellten Missionen abgelegt.

**“Flush Cache” (Cache leeren):** Hierüber können Sie festlegen, wie lange die unter “Multidata” (Multiplayer-Daten) abgelegten Daten aufbewahrt werden sollen. Falls Sie Multiplayer-Spiele immer wieder mit denselben Teilnehmern spielen, ist es ratsam, diese Option auf “Never” (Nie) zu setzen, so daß FreeSpace die Daten niemals löscht. Haben Sie nur wenig Platz auf Ihrer Festplatte, sollten Sie diese Option auf “Before Game” (Vor dem Spiel) setzen, um alle unter “Multidata” (Multiplayer-Daten) gespeicherten Daten vor dem Start eines neuen Multiplayer-Spiels zu löschen.

### “Voice” (Sprache)




**“Mic Test” (Mikrofontest):** Mit Hilfe dieser Option können Sie überprüfen, ob das mit Ihrer Soundkarte verbundene Mikrofon einwandfrei unter FreeSpace funktioniert. Nachdem Sie diese Option angeklickt haben, haben Sie drei Sekunden Zeit, um eine Aufnahme mit Ihrem Mikrofon zu machen. Anschließend wird Ihnen die Aufnahme vorgespielt. Mit diesem Test können Sie außerdem auch ausprobieren, wie Sie am besten in das Mikrofon sprechen sollten, damit die anderen Spielteilnehmer Sie gut verstehen können.

**“Quality” (Qualität):** Über diese Option können Sie die Qualität der für die Echtzeit-Sprache benutzten Komprimierung regeln. Je höher der eingestellte Wert, desto höher die Qualität. Dieser Wert bezieht sich nur auf die Qualität der im Spiel gesendeten Sprachübertragungen.

**“Voice Transmission” (Sprachübertragung):** Diese Einstellung legt fest, ob Sie Echtzeit-Sprachübertragungen von anderen Teilnehmern in einem Multiplayer-Spiel empfangen können oder nicht. Falls Sie eine langsamere Einwahlverbindung zum Internet haben, ist es eventuell ratsam, diese Option mit “Off” (Aus) zu deaktivieren, um mehr Bandbreite für Spieldaten zu schaffen.

**“Ignore” (Ignorieren):** Diese Option in Zusammenhang mit einem aktiven Multiplayer-Spiel verfügbar. Hierüber können Sie die Echtzeit-Sprachübertragungen von bestimmten Spielern ausschalten, ohne gleich das gesamte System abstellen zu müssen.

## Parallax Online

Parallax Online ist ein von Volition für alle FreeSpace-Spieler bereitgestellter kostenloser Service, der Spiele aufzeichnet und Spielergebnisse verwaltet. Besuchen Sie uns auf unserer Web-Seite unter:

**www.volition-inc.com**

*oder*

**www.parallaxonline.com**

Dort finden Sie Informationen dazu, wie Sie sich registrieren lassen und wie Sie diesen Service nutzen können.

Parallax Online ist die zentrale Anlaufstelle im Internet für Spieler, die Spiele starten und daran teilnehmen wollen. Sie können über Parallax Online nicht nur sämtliche FreeSpace-Spiele weltweit finden, sondern auch als registrierter Pilot Ihre Ergebnisse nach jedem Multiplayer-Spiel aktualisieren lassen. Sehen Sie sich Web-Seite von Volition an, wenn Sie sich über die aktuellsten Höchstleistungen der besten Piloten im FreeSpace-Universum informieren wollen!

# BILDSCHIRME VOR SPIELBEGINN

## Flugdeck

Das Flugdeck ist praktisch das Hauptmenü von FreeSpace. Von diesem Bildschirm aus können Sie Ihren Piloten zu verschiedenen Spielbereichen "bewegen".

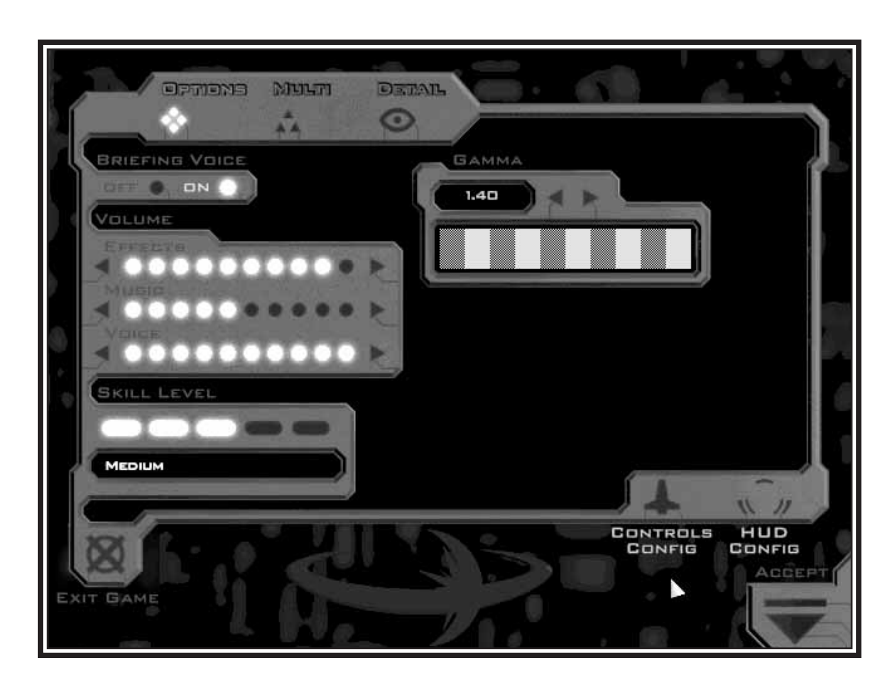



**HINWEIS:** Mit Hilfe der Funktionstaste F1 können Sie jederzeit in FreeSpace eine bildschirmspezifische Hilfe aufrufen. Wenn Sie sich in einem Bildschirm vor Spielbeginn befinden, z. B. dem Flugdeck, erhalten Sie bei Drücken der F1-Taste einen Hilfebildschirm, in dem die wichtigsten Bildschirmpositionen aufgeführt und erläutert sind.

Durch mehrfachen Mausklick können Sie nacheinander die verschiedenen Positionen auf dem Flugdeck durchlaufen.
Vom Flugdeck aus haben Sie Zugang zum Einsatzraum, Feldzugraum, zu den Kasernen, zum Betriebsraum sowie zum Ausgang zu Windows. Außerdem gibt es auf dem Flugdeck einen Monitor, den Sie anklicken können, um den Bildschirm mit den allgemeinen Einstellungen aufzurufen. Sie können hierzu natürlich auch die Funktionstaste F2 benutzen.

## Allgemeine Einstellungen

Der Bildschirm mit den allgemeinen Einstellungen kann in FreeSpace jederzeit mit Hilfe der F2-Taste aufgerufen werden. In diesem Bildschirm können Sie die Soundlautstärke und den Schwierigkeitsgrad einstellen, die Bildschirme "Detail" (Detail) und "Controls Config" (Steuerungsfunktionen) aufrufen und vieles mehr.




**"Effects" (Effekte):** Hierüber läßt sich die Lautstärke für die im Spiel eingesetzten Soundeffekte und die Tonspur der Filmsequenzen einstellen.

**"Music" (Musik):** Regelt die Lautstärke der digitalen Musik in FreeSpace.

**"Voice" (Stimme):** Hiermit läßt sich die Lautstärke der Mitteilungen ändern, die Sie im Spiel hören.

**"Skill Level" (Schwierigkeitsgrad):** Sie können hiermit den Schwierigkeitsgrad für die FreeSpace-Missioen festlegen. Die Schwierigkeitsgrade reichen von "Very Easy" (Sehr leicht) bis zu "Insane" (Wahnsinn).

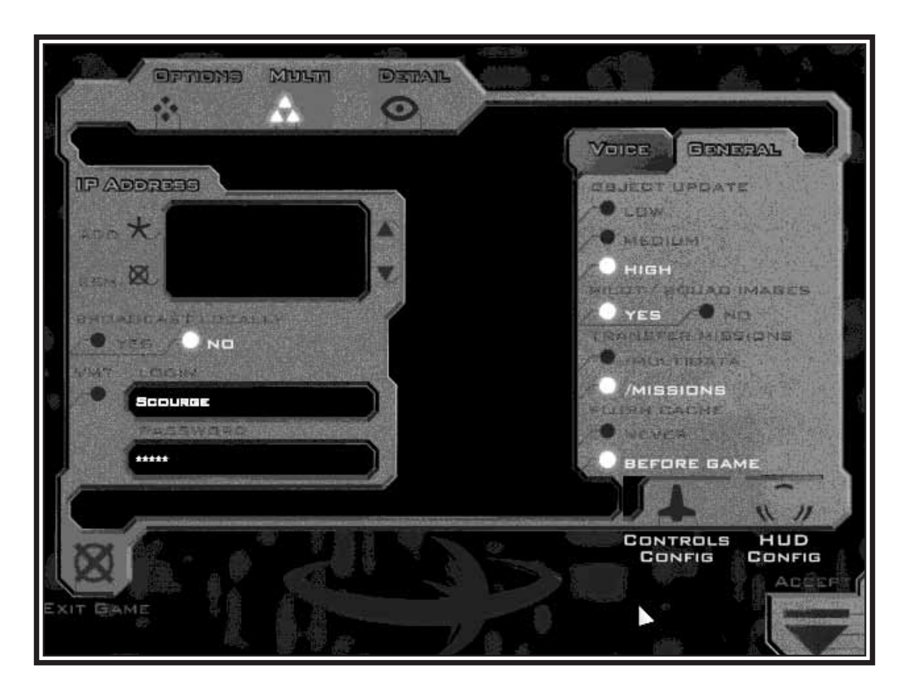
> **HINWEIS:** Sobald Sie eine Mission gestartet haben, können Sie den Schwierigkeitsgrad nicht mehr ändern. Sie können ihn erst nach Abschluß der Mission neu einstellen.

**“Exit Game” (Spiel verlassen):** Hierüber können Sie FreeSpace verlassen und zu Windows zurückkehren.

**“Gamma” (Kontrast):** Die Darstellung von Farbkontrasten hängt stark von dem jeweiligen Computermonitor ab. Deshalb können Sie mit Hilfe dieser Option die Spielansicht optimal auf Ihren Monitor abstimmen. Um den richtigen Kontrast einzustellen, klicken Sie so lange auf die Pfeile, bis der graue Balken gleichmäßig hell erscheint. Manchmal ist es sogar etwas leichter, wenn man zur Beurteilung die Augen etwas zusammenkneift. Nachdem Sie hier den Kontrast eingestellt haben, sollten Sie die Helligkeits- und Kontrastregler Ihres Monitors zur weiteren Bildabstimmung benutzen.

Über die restlichen Schaltflächen des Bildschirms “Options” (Einstellungen), also über “Multi” (Multiplayer-Spiel), “Detail” (Detail), “Controls Config” (Steuerungsfunktionen) und “HUD Config” (Cockpitanzeigefunktionen), können Sie weitere Bildschirme aufrufen, in denen Sie Optionen einstellen können.

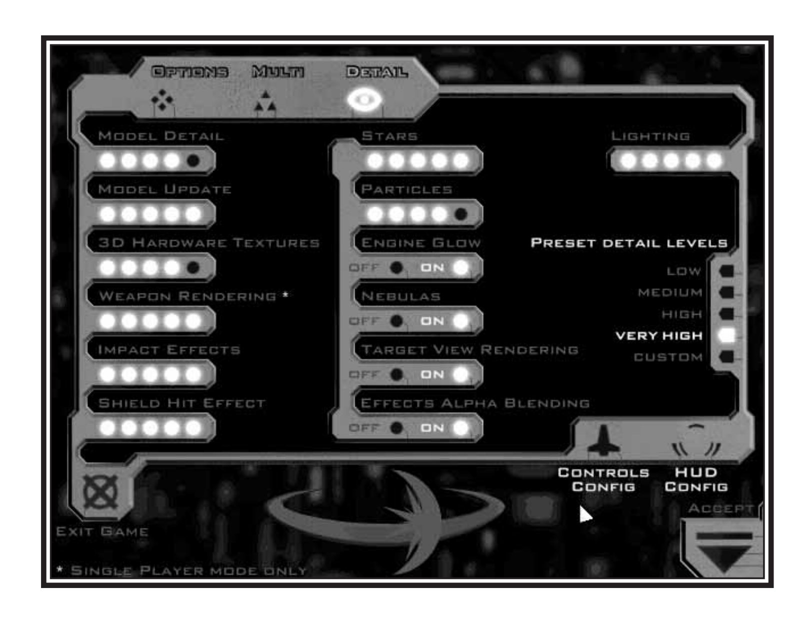
### “Multi” (Multiplayer)




In Kapitel “Multiplayer-Spiel” finden Sie ausführliche Informationen zu den Multiplayer-Einstellungen.

### “Detail” (Detail)

In dem Bildschirm “Detail” (Detail) können Sie verschiedene in FreeSpace benutzte Detailstufen einstellen. Da FreeSpace so entwickelt ist, daß es auf verschiedensten Computertypen mit unterschiedlichsten Geschwindigkeiten laufen kann, können Sie hier Ihre Präferenzen ganz individuell einstellen.




Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie die Position “Preset Detail Levels” (Voreingestellte Detailstufen). FreeSpace hat bei der Installation anhand von Informationen wie Rechnergeschwindigkeit, RAM und anderer Hardware-Angaben eine Detailstufe für Sie ausgewählt. Sie können diese Einstellung natürlich ändern, aber Sie sollten daran denken, daß das Spiel mit einer niedrigeren Bildfrequenz läuft, je höher die gewählte Detailstufe ist.

Wenn Sie auf “Custom” (Benutzerdefinition) klicken, können Sie jede Detailstufe einzeln einstellen. Dies ist vor allem dann zu empfehlen, wenn Sie auf bestimmte Detailstufen mehr Wert legen als auf andere.

### Beschreibung der einzelnen Einstellungen:

**“Model Detail” (Modelldetail):** Wenn sich ein Schiff oder ein anderes Objekt vom Auge des Spielers entfernt, wird es durch einfachere 3D-Modelle dargestellt. Über diese Option können Sie festlegen, ab welchem Abstand dies geschieht. Ein höherer Wert bedeutet eine größere Distanz und mehr 3D-Details, was sich allerdings nachteilig auf die Spielgeschwindigkeit auswirkt.

**“Model Update” (Modellaktualisierung):** Beim höchstmöglichen Einstellungswert stellt FreeSpace Schiffe und Objekte immer als 3D-Modelle dar. Wenn Sie eine niedrigere Einstellung wählen, werden Schiffe und Objekte manchmal auch durch Bitmaps dargestellt. Je niedriger die Einstellung, desto seltener werden die Bitmaps aktualisiert und desto kürzer sind die Abstände für die Darstellung als 3D-Modell.

**“3D Hardware Texture” (3D-Hardware-Textur):** Diese Option regelt die Auflösung der im Hardware-Modus von FreeSpace benutzten Textur. Hierüber kann die Bildfrequenz für einige komplexe Szenen durch Reduzierung der Texturauflösung verbessert werden.

**“Weapon Rendering” (Waffendarstellung):** Diese Option verändert den Ausschuß von Waffen aufgrund von Verschleiß und Einsatz. Diese Option ist in Multiplayer-Spielen nicht verfügbar.

**“Impact Effects” (Waffentreffereffekte):** Verändert die Anzahl der dargestellten Waffentreffereffekte.

**“Shield Hit Effects” (Schildtreffereffekte):** Beim niedrigstmöglichen Wert stellt diese Option die Schildtreffereffekte komplett ab. Bei einem mittleren Wert werden Schildtreffereffekte als einzelne 2D-Bitmaps dargestellt. Höhere Einstellungswerte führen zu einer normalen Darstellung mit Hilfe eines 3D-Gitternetzes, das jedes Schiff mit Schild umgibt.

**“Stars” (Sterne):** Verändert die Anzahl der sichtbaren Sterne.

**“Particles” (Teilchen):** Bei einem niedrigen Einstellungswert werden Treffer und Schäden mit wesentlich weniger Teilchen dargestellt.

**“Engine Glow” (Antriebsschweif):** Stellt den durchscheinenden Antriebsschweif an bzw. ab.

**“Nebulas” (Nebel”):** Stellt die farbigen Nebel im Hintergrund an bzw. ab.

**“Target View Rendering” (Zieldarstellung):** Falls aktiviert, wird Ihr aktuelles Zielobjekt im Zielansichtsfenster als 3D-Modell dargestellt. Wenn Sie dieses Fenster ohnehin nicht häufig benutzen, können Sie diese Option ausschalten, um eine geringfügig bessere Bildfrequenz zu erzielen.

**“Effects Alpha Blending” (Effektemischung):** Stellt die Mischung von im Spiel eingesetzten Effekten wie Explosionen und Korrekturtriebwerken an bzw. ab.

**“Lighting” (Ausleuchtung):** Hierüber läßt sich die Art der im Spiel benutzten Ausleuchtung verändern. Bei hohen Einstellungswerten werden alle Objekte vollständig statisch und dynamisch ausgeleuchtet (Explosionen inbegriffen). Bei niedrigeren Werten wird weniger Ausleuchtung eingesetzt, und das auch nur für bestimmte Objekte.

### "Controls Config" (Steuerungsfunktionen)

In diesem Bildschirm können Sie die Steuerungsfunktionen und die Tastaturbelegung nach Ihren Vorstellungen festlegen.

> **HINWEIS:** Die Einstellungen im Bildschirm "Controls Config" (Steuerungsfunktionen) sind in der Pilotendatei gespeichert. Das heißt also, daß Sie unterschiedliche Einstellungen für verschiedene Piloten haben können. Wenn Sie die Einstellungen Ihres Piloten auf einem anderen Rechner, auf dem FreeSpace installiert ist, benutzen wollen, müssen Sie nur die Pilotendatei auf Diskette speichern und dann auf dem anderen Rechner in das entsprechende Verzeichnis kopieren. Die Pilotendateien befinden sich in dem Verzeichnis \FreeSpace\Players\ und haben die Erweiterung .PLR.




### Die Steuerungsfunktionen sind in vier Kategorien aufgeteilt:

"Targeting" (Zielerfassung): Hier finden Sie alle Funktionen, die mit der Erfassung von Zielen zu tun haben.

**"Ship" (Schiff):** Hierzu zählen Flugsteuerung und andere Schiffunktionen.

**"Weapons" (Waffen):** Bedienung von Waffen einschließlich Raketenabwehr.

**"Misc." (Verschiedenes):** Weitere Funktionen wie Kurzbefehle, Energieverwaltung und Mitteilungsmöglichkeiten im Multiplayer-Modus.

Bei jeder Kategorie befinden sich auf der linken Seite die Funktionen und auf der rechten Seite die aktuelle Tastatur- bzw. Joystickbelegungen.

### "Bind Mode" (Definitionsmodus)

Um eine Funktion umzudefinieren, doppelklicken Sie einfach auf die Funktion, und Sie befinden sich im Definitionsmodus. Betätigen Sie anschließend die Taste auf Ihrer Tastatur bzw. den Knopf an Ihrem Joystick, der/dem Sie die Funktion zuordnen wollen. Wenn Sie Ihre Definition rückgängig machen wollen, klicken Sie einfach auf "Undo" (Rückgängig machen). Alle Funktionen können durch eine Taste auf der Tastatur und ein Knopf am Joystick gleichzeitig definiert sein.

Sie können außerdem auch die beiden Schaltflächen "Alt" (Alt-Taste) und "Shift" (Umschalttaste) unten links auf dem Bildschirm benutzen, um die Ihre Definitionsmöglichkeiten zu vergrößern.

### Löschen von Definitionen

Wenn Sie eine Definition einer bestimmten Funktion löschen wollen, klicken Sie mit Ihrer Maus auf die entsprechende Zeile, um sie auszuwählen. Danach klicken Sie auf die Schaltfläche "Clear Selected" (Selektion löschen); damit werden alle Tastatur- bzw. Joystickbelegungen werden damit gelöscht. Mit Hilfe der Schaltfläche "Clear All" (Alle löschen) können Sie alle Belegungen der jeweiligen Kategorie gleichzeitig löschen.

### Konflikte

Wenn Sie eine Funktion einer Taste auf der Tastatur bzw. einem Knopf am Joystick zuweisen, die/der schon anderweitig belegt ist, erscheint die Warnung "Conflict" (Konflikt) auf Ihrem Bildschirm, und die problematischen Tasten- bzw. Joystickbelegungen werden rot markiert dargestellt. Bezieht sich die Doppelbelegung auf eine andere Kategorie, so erscheint die Schaltfläche der jeweiligen Kategorie in rot.

Alle Konflikte müssen gelöst sein, bevor Sie den Bildschirm "Controls Config" (Steuerungsfunktionen) verlassen können.

Wenn Sie auf "Clear Conflict" (Konflikt lösen) klicken, wird die ältere der beiden Definitionen gelöscht und durch die neuere Belegung ersetzt.

Um den Bildschirm "Controls Config" zu verlassen, klicken Sie einfach auf "Accept" (OK), und Sie gelangen wieder zurück zum Bildschirm "Options" (Einstellungen).

*Tip*: Unter "Controls Config" (Steuerungsfunktionen), "Targeting" (Zielerfassung) finden Sie viele verschiedene Zielerfassungsfunktionen. Die meisten davon werden in der Trainingsmission nicht behandelt. Wenn Sie erst einmal etwas erfahrener mit FreeSpace sind, können Sie sich mit den fortgeschritteneren Zielerfassungsfunktionen vertraut machen. Die Beherrschung dieser Funktionen ist der Schlüssel zum Erfolg eines jeden FreeSpace-Piloten.

### "HUD Config" (Cockpitanzeigefunktioen)

In diesem Bildschirm können Sie die Cockpitanzeige nach Ihren individuellen Vorstellungen gestalten. Ausführliche Informationen zur Cockpitanzeige und ihren Instrumenten finden Sie im Kapiteln "Bildschirme im eigentlichen Spiel".




Der Bildschirm "HUD Config" (Cockpitanzeigefunktionen) zeigt die Cockpitanzeige mit ihren Instrumenten. Der Rahmen, der die Cockpitanzeige umgibt, enthält verschiedene Schaltflächen, über die Sie die Farbe der Cockpitanzeige und die relative Helligkeit ändern können. Unten rechts im Bildschirm können Sie mit "Accept" (OK) Ihre Änderungen bestätigen oder mit "Reset" (Standardeinstellung) zur Standardeinstellung zurückkehren.

Jedes Instrument und jede Anzeige der Cockpitanzeige kann ein- oder ausgeschaltet werden. Klicken Sie dazu einfach auf das gewünschte Instrument bzw. die gewünschte Anzeige, und wählen Sie "On" (Ein), "Off" (Aus) oder "Popup" (Bei Bedarf) aus.

Wenn Sie "Off" gewählt haben, erscheinen die jeweiligen Instrumente und Anzeigen in grau. Bei "On" (Ein) werden sie in der für die Cockpitanzeige gewählten Farbe angezeigt.

Einige Instrumente verfügen über die Einstellungsmöglichkeit "Popup" (Bei Bedarf). Das Instrument wird dabei nur dann angezeigt, wenn ein Statuswechsel stattfindet. Bei unverändertem Status verschwindet die Anzeige nach einigen Sekunden wieder.

Beispiel: Wenn Sie für Ihre Waffenanzeige die Einstellung “Popup” (Bei Bedarf) gewählt haben, erscheint sie nur, wenn Sie eine andere Waffe laden. Die Waffenanzeige bleibt einige Sekunden auf dem Bildschirm und wird wieder ausgeblendet, wenn Sie keine weiteren Änderungen vornehmen.

Über “Brightness” (Helligkeit) können Sie die relative Helligkeit der Cockpitinstrumente und -anzeigen im Verhältnis zum Hintergrund regeln. Je höher der Einstellungswert, desto opaker und heller erscheint die Cockpitanzeige.

### “Barracks” (Kasernen)

Sie können die Profile Ihrer verschiedenen FreeSpace-Piloten im Bildschirm “Barracks” (Kasernen) verwalten. Hier können Sie Profile neu erstellen oder löschen und sich die Ergebnisse und Medaillen der Piloten ansehen.




Oben links sind die verschiedenen Piloten aufgeführt, die zur Verfügung stehen. Falls Sie FreeSpace zum ersten Mal spielen, sehen Sie hier nur einen Piloten.

Wenn mehrere Piloten angezeigt werden, können Sie sich einen Piloten auswählen, indem Sie den Namen des Piloten markieren und anschließend auf “Select” (OK) klicken.

**HINWEIS:** Die Piloten von Einzelspielen und Multiplayer-Spielen werden getrennt gespeichert. Klicken Sie auf die Schaltflächen "Single" (Einzel) oder "Multi" (Multiplayer) oben rechts, um die jeweiligen Piloten anzeigen zu lassen. Wenn Sie den Bildschirm "Barracks" (Kasernen) mit einem Piloten für ein Multiplayer-Spiel verlassen, befinden Sie sich anschließend im Multiplayer-Modus. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt über den Einsatzraum.

**Unterhalb der Liste mit den Piloten befinden sich vier Schaltflächen:**

**"Create" (Erstellen):** Hiermit erstellen Sie ein neues Pilotenprofil. Je nachdem, ob Sie "Single" (Einzel) oder "Multi" (Multiplayer) angeklickt haben, ist nimmt Ihr Pilot an einem Einzelspiel oder Multiplayer-Spiel teil.

**"Clone" (Klonen):** Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Profil des markierten Piloten dupliziert, und Sie müssen einen neuen Namen für ihn eingeben (Pilotennamen können nur einmal vergeben werden). Der so "geklonte" Pilot hat dieselben Steuerungsfunktionen und Einstellungen wie der ursprüngliche Pilot.

**"Remove" (Löschen):** Löscht den ausgewählten Piloten. Wenn Sie den einzigen angezeigten Piloten in einem Spielermodus löschen, müssen Sie vor Verlassen des Bildschirms "Barracks" (Kasernen) einen neuen Piloten erstellen.

**"Convert" (Umwandeln):** Ähnlich wie beim Klonen erzeugt diese Option eine Kopie des Pilotenprofils, und zwar im gerade nicht gewählten Spielermodus (Einzelspieler oder Multiplayer). Beispiel: Wenn Sie einen Einzelspieler-Piloten umwandeln, wird im Multiplayer-Modus ein Pilot mit denselben Steuerungsfunktionen und Einstellungen erstellt.

**HINWEIS:** Durch Klonen und Umwandeln werden nicht die Ergebnisse des jeweiligen Piloten kopiert, sondern nur dessen Einstellungen im Bildschirm "Controls Config" (Steuerungsfunktionen) und "Options" (Einstellungen). Weiter Informationen finden Sie im Abschnitt "Ergebnisse".

Im Bildschirm "Barracks" (Kasernen) sehen Sie außerdem oben rechts ein Bild des jeweiligen Piloten. Mit den Pfeiltasten unter dem Bild können Sie ein beliebiges Bild für den momentan ausgewählten Piloten auswählen. Jedem neu erstellten Piloten wird ein Bild nach dem Zufallsprinzip zugeordnet.

In FreeSpace können Sie auch Ihre eigenen Bilder benutzen. Sie brauchen dazu lediglich ein PCX-Bild (256 Farben, Auflösung 160 x 120), das Sie in das Verzeichnis \FreeSpace\players\images\ kopieren. Wenn Sie FreeSpace anschließend neu starten, haben Sie das Bild in dem Bildschirm "Barracks" (Kasernen) zur Auswahl.

Bei Multiplayer-Spielen wird Ihr Pilotenbild automatisch an Ihre Mitspieler übertragen.

### Ergebnisse

In der Mitte des Bildschirms “Barracks” (Kasernen) finden Sie ein Fenster, in dem die Ergebnisse Ihres Piloten angezeigt sind. Dies ist eine Art Personalakte, in der die Leistungen des jeweiligen Piloten festgehalten werden.

> **HINWEIS:** Nur die Ergebnisse von Feldzug-Missionen werden dauerhaft festgehalten. Wenn Sie eine Mission im Flugsimulator fliegen, erhalten Sie nach Abschluß der Mission einen Ergebnisbericht. Ihre allgemeinen Ergebnisse verändern sich jedoch nicht.

### Die Kategorien der Ergebnisse in diesem Fenster sind weitgehend selbsterklärend. Zwei Kategorien sollten wir allerdings etwas genauer erläutern:

**Abschüsse:** Wenn Sie neben anderen verbündeten Schiffen (KI- oder spielergesteuert) einem Schiff den überwiegenden Schaden zufügen, erhalten Sie bei Zerstörung des Schiffes einen Abschußpunkt. Sie müssen ihm außerdem mehr als 20 % des zufügbaren Schadens beigebracht haben. Wenn kein Schiff mehr als 20 % Schaden bei einem feindlichen Schiff verursacht hat, erhält keines der Schiffe bei der Zerstörung des Schiffes einen Abschußpunkt.

**Mithilfe:** Sie erhalten einen Mithilfepunkt, wenn Sie einem Schiff, das später zerstört wird, mehr als 15 % Schaden zugefügt haben. Deshalb ist es möglich, daß mehrere Spieler oder Schiffe einen Mithilfepunkt bekommen, wenn sie dasselbe feindliche Schiff angegriffen haben.

Sie erhalten keine Abschuß- oder Mithilfepunkte, wenn Sie einen Asteroiden oder ein Ziel zerstören, das nicht am Gefecht teilnimmt.

### “Medals” (Medaillen)

Im Verlauf Ihrer Karriere als GTA-Pilot werden Ihnen in gewissen Abständen Medaillen für herausragende Leistungen verliehen. Wenn Sie auf “Medals” (Medaillen) klicken, rufen Sie eine Bildschirm auf, in dem alle Medaillen Ihres Piloten aufgeführt sind.

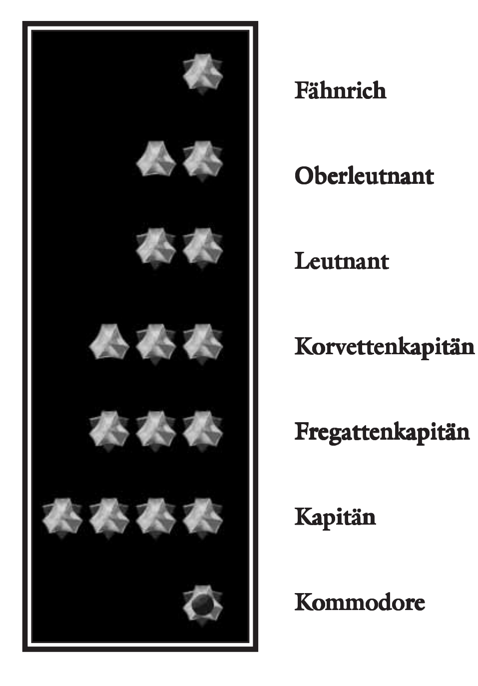



Den Namen einer verliehenen Medaille können Sie sehen, wenn Sie die Maus auf die jeweilige Medaille ziehen.

Einige Medaillen werden Ihnen für herausragende Einzelkampfähigkeiten verliehen, andere für hervorragende Leistungen in Gefechtssituationen. Ein Pilot muß schon sehr gut sein, um alle GTA-Medaillen zu erhalten. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt “Rang, Beförderung und Medaillen”.

Jeder neue Pilot fängt als Fähnrich an. Im Laufe eines Feldzuges erlangt Ihr Pilot mehr und mehr Gefechtserfahrung. Mit mehr Erfahrung und Fähigkeiten gehen Beförderungen und Kompetenzerweiterung einher. Schließlich übernimmt Ihr Pilot die komplette Führung seines Geschwaders und hat die Kontrolle über die Waffenausrüstung. Das Rangabzeichen auf dem Medaillen-Bildschirm zeigt den aktuellen Rang Ihres Piloten an.

**Die Ränge der GTA sind wie folgt:**




### "Tech Room" (Betriebsraum)

Im Betriebsraum können Sie Informationen in der Datenbank finden, Missionen im Simulator fliegen, sich Filmausschnitte oder die Liste der Mitarbeiter an diesem Spiel ansehen.

### "Technical Database" (Technische Datenbank)

Die technische Datenbank war bei Drucklegung dieser Spielanleitung noch nicht komplett. Informationen hierzu finden Sie deshalb in der FreeSpace README.TXT-Datei in Ihrem FreeSpace-Verzeichnis.

### "Mission Simulator" (Missionssimulator)

Im Missionssimulator können Sie Einzelspieler-Missionen, die Sie im Rahmen Ihres Feldzuges abgeschlossen haben, noch einmal fliegen. Markieren Sie hierzu einfach die Mission, die Sie noch einmal fliegen wollen, in der Liste mit den verfügbaren Missionen, und klicken Sie anschließend auf "Commit" (OK).

Mit Hilfe der beiden Filter am unteren Rand des Bildschirms können Sie zwischen den Einzel- und Feldzugmissionen, die Ihr Pilot bereits geflogen hat, hin- und herschalten.

**HINWEIS:** Das erneute Spielen von Feldzugmissionen im Simulator wird Ihre bereits im Feldzugmodus erbrachten Leistungen nicht beeinflussen, da es sich nur um eine Simulation handelt. Wenn Sie die Ergebnisse einer Mission im Feldzugmodus akzeptiert haben, können Sie die Mission nicht wiederholen, es sei denn, Sie beginnen den Feldzug noch einmal von neuem.

Im Missionssimulator können Sie außerdem Missionen fliegen, die nicht Teil eines Feldzugs sind. Zu solchen Missionen zählen beispielsweise Zusatzmissionen von Volition Inc. Um diese Missionen im Missionssimulator zu fliegen, müssen Sie sie zuvor in das Verzeichnis \FreeSpace\missions kopiert haben.

### "Cutscenes" (Filmausschnitte)

In diesem Bildschirm können Sie die Filmausschnitte nochmals ansehen, die Sie im Rahmen Ihres FreeSpace-Feldzuges schon gesehen haben. Ein Filmausschnitt erscheint erst dann in der Liste, wenn Ihr Pilot ihn bei einem Feldzug-Spiel gesehen hat.

### "Credits" (Mitarbeiter)

In diesem Bildschirm sind alle Mitarbeiter aufgeführt, die an der Entwicklung von FreeSpace beteiligt waren.

### "Campaign Room" (Feldzugsraum)

Missionen in FreeSpace können zu Feldzügen zusammengefaßt werden. Diese Feldzüge ermöglichen es, Missionen miteinander zu verknüpfen, was Handlung und Spielverlauf anbelangt.

Jeder Einzelspieler-Pilot, den Sie erstellen, kann immer nur einen Feldzug auf einmal aktiviert haben. Zwischen den einzelnen Feldzugmissionen werden Ihre Fortschritte automatisch gespeichert, und Sie können den Feldzug später wiederaufnehmen, indem Sie in den Einsatzraum gehen.

Wenn Sie den aktuellen Feldzug Ihres Piloten ändern wollen, müssen Sie den Feldzugraum besuchen. Von hier aus können Sie entweder einen neuen Feldzug aus der Liste auswählen oder den aktuellen Feldzug neu starten.




*Ihr aktueller Feldzug ist durch ein grünes Symbol gekennzeichnet.*

Wenn Sie einen Feldzug neu zu starten oder zu einem anderen Feldzug wechseln wollen, bevor Ihr aktueller Feldzug abgeschlossen ist, gehen die während dieses Feldzuges erzielten Fortschritte und Ergebnisse Ihres Piloten verloren. Nur wenn ein Feldzug komplett abgeschlossen ist, werden die Ergebnisse, Beförderungen und Medaillen des Piloten dauerhaft gespeichert.

Der nach Installation von FreeSpace voreingestellte Feldzug lautet "FreeSpace - The Great War". Weitere Feldzüge stehen Ihnen hier zur Verfügung, wenn Sie zuvor beispielsweise Feldzüge aus dem Internet heruntergeladen haben.

### "Ready Room" (Einsatzraum)

In den Einsatzraum begeben Sie sich, um Ihren aktuellen Feldzug fortzusetzen. Wenn Sie FreeSpace zum ersten Mal als Einzelspieler-Pilot starten, ist der voreingestellte FreeSpace-Feldzug bereits für Sie aufgerufen.

> **HINWEIS:** Der Einsatzraum im Einzelspieler-Modus unterscheidet sich von dem des Multiplayer-Modus.

Vom Einsatzraum im Einzelspieler-Modus aus werden Sie für den nächsten Feldzug zur Einsatzbesprechung, Schiff- und Waffenauswahl und der eigentlichen Mission geleitet.

### “GTA Command Briefing” (Einsatzbesprechung des GTA-Oberkommandos)

Vor den Missionen nehmen Sie an der Einsatzbesprechung des GTA-Oberkommandos teil. Diese Einsatzbesprechungen richten sich an alle Piloten, die auf dem Schiff stationiert sind und dienen dazu, einen Überblick über den Kriegsverlauf zu geben.

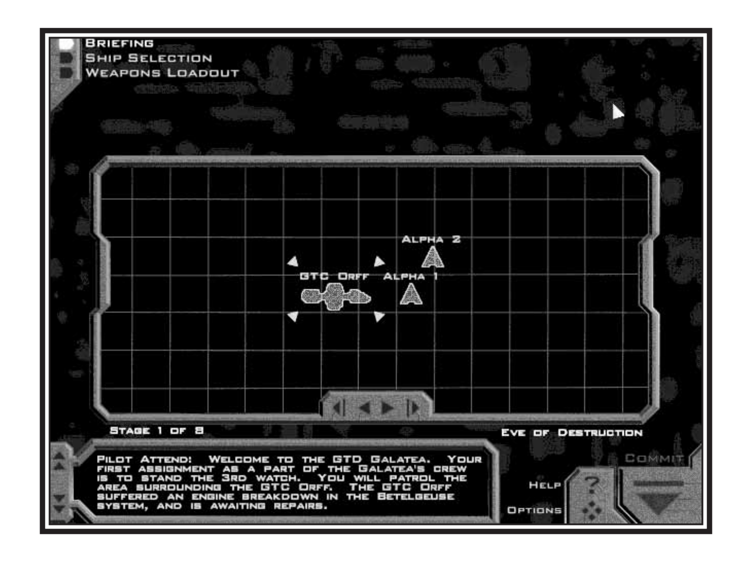



Hier werden Flottenbewegungen und neueste Auseinandersetzungen umrissen und neue Technologien diskutiert, die zwischenzeitlich in Betrieb genommen worden sind.

Die Einsatzbesprechungen sind meist in mehrere Abschnitte unterteilt. Mit Hilfe der Pfeiltasten am unteren Bildschirmrand können Sie die einzelnen Abschnitte durchblättern oder erneut ansehen.

**"Briefing" (Einsatzbesprechung)**

Im Bildschirm "Briefing" (Einsatzbesprechung) erhalten Sie Ihre Missionsbefehle und einen Überblick über die Missionsziele, die Sie zu erreichen haben.




Oben links sehen Sie die Schaltflächen "Briefing" (Einsatzbesprechung) (derzeit hervorgehoben), "Ship Selection" (Schiffauswahl) und "Weapons Loadout" (Waffenauswahl). Wenn Sie eine Trainingsmission spielen, ist nur die Schaltfläche "Briefing" (Einsatzbesprechung) auswählbar.

Die Einsatzbesprechungen zu den Missionen sind ähnlich wie die GTA-Einsatzbesprechungen in mehrere Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt beschäftigt sich mit einer von Ihnen zu erfüllenden Aufgabe während der Mission. Mit den Pfeiltasten können Sie die einzelnen Abschnitte durchblättern oder erneut ansehen.

In jedem Abschnitt ist in der Mitte des Bildschirms der voraussichtliche Missionsverlauf graphisch dargestellt. Sie können mit der Maus auf die einzelnen Symbole klicken, um eine Echtzeitdarstellung des Schiffes oder Objektes zu sehen, das durch das jeweilige Symbol repräsentiert wird.

Im unteren Fenster des Bildschirms erscheinen abschnittsweise die Anweisungen für Ihre Mission. Da FreeSpace-Missionen sehr kompliziert werden können, ist es ratsam, sich jeden einzelnen Abschnitt der Einsatzbesprechung noch einmal anzuschauen, bevor Sie Ihre Mission starten.

Jede Einsatzbesprechung endet mit einer Liste, auf der Ihre Missionsziele kurz zusammengefaßt sind. Diese Ziele müssen Sie erreichen, wenn Sie in dem Kampfgebiet eintreffen.

Hauptziele: Diese sind für den Erfolg einer Mission sehr wichtig. Wenn Sie es nicht schaffen, eines oder mehrere dieser Ziele zu erreichen, dann ist es sehr unwahrscheinlich, daß die Mission als Erfolg verbucht wird. Es ist von der Tragweite Ihres Versagens abhängig, ob Sie die Mission erneut fliegen müssen, bevor Sie die nächste Mission beginnen können.

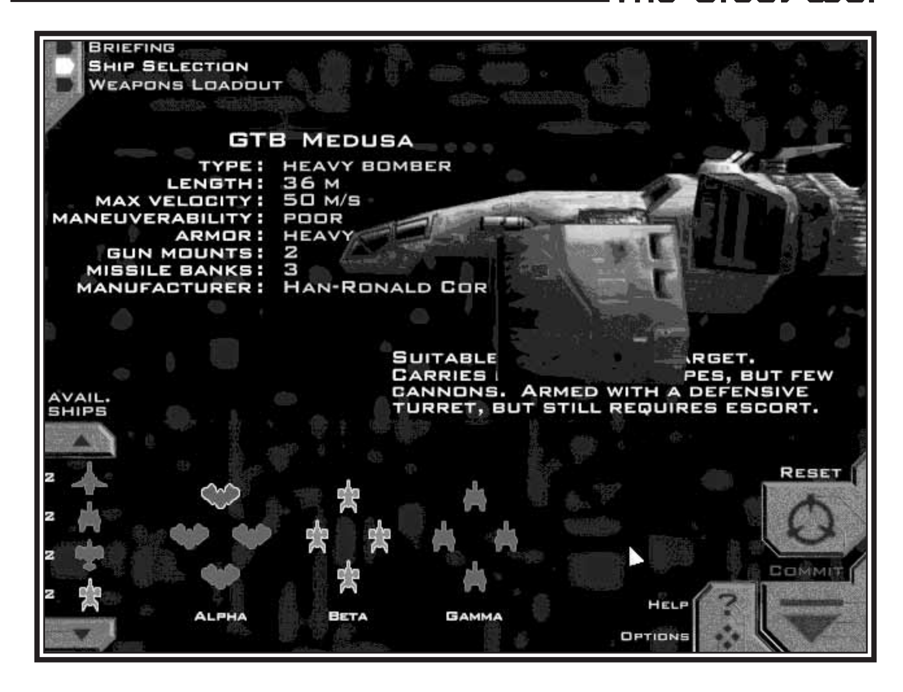
Nebenziele: Nebenziele sind auch wichtig, aber nicht ausschlaggebend. Wenn Sie es nicht schaffen sollten, diese Ziele zu erreichen, wird die Mission zwar nicht als voller Erfolg angesehen, aber Sie dürfen doch meistens mit der nächsten Mission fortfahren.

Zusatzziele: Sie ergeben sich aus unvorhergesehenen Zwischenfällen während einer Mission. Deshalb werden Sie Zusatzziele nie in Ihrer Einsatzbesprechung sehen. Beispielsweise könnte ein feindlicher Kreuzer unerwartet eintreffen, und Sie und Ihr Geschwader schaffen es, diesen zu zerstören. Da das GTA-Oberkommando einen solchen Kreuzer nicht erwartet hat, hat es Sie auch nicht darüber in der Einsatzbesprechung informiert. Da er aber trotzdem aufgetaucht ist, erhalten Sie für dessen Zerstörung einen Bonus.

Nachdem Sie alle Abschnitte der Einsatzbesprechung noch einmal angeschaut haben, sollten Sie mit der Schiffauswahl fortfahren. Wenn Sie sich in einer Trainingsmission befinden, haben Sie diese Auswahlmöglichkeit nicht. Klicken Sie dann einfach auf “Commit” (OK), um Ihre Befehle zu bestätigen und die Mission zu starten.

### “Ship Selection” (Schiffauswahl)

In diesem Bildschirm können die Piloten die für eine Mission am besten geeigneten Schiffe auswählen. Am Anfang des ersten FreeSpace-Feldzuges wird Ihr Pilot noch nicht genug Erfahrung haben, um die einzelnen Geschwaderpiloten mit den entsprechenden Schiffen auszustatten. Wenn Sie jedoch gute Flugleistungen erbringen, werden Sie schnell aufsteigen und mehr Wahlmöglichkeiten in diesem Bildschirm und bei der Waffenauswahl haben.

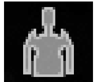



**HINWEIS:** Die Schiffauswahl erfolgt bei Multiplayer-Missionen anders. Informationen über die Schiffauswahl im Multiplayer-Modus finden Sie im Kapitel “Multiplayer-Spiel”.

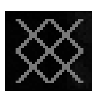
Unten auf dem Bildschirm sehen Sie verschiedene Fluggeschwaderformationen. Als Einzelspieler-Pilot gehören Sie immer dem Geschwader Alpha an, das Sie links sehen. Sie werden in diesem Geschwader immer vorne fliegen, was durch das grüne Symbol an der Spitze dargestellt ist.

Neben dem Geschwader Alpha sind auch manchmal die Formationen der Geschwader Beta und Gamma aufgeführt. Alpha, Beta und Gamma sind Ihre primären Jägergeschwader in den FreeSpace-Missionen. Je nach den Anforderungen einer Mission können Sie aber auch von weiteren Geschwadern (Delta, Epsilon, usw.) begleitet werden. Allerdings sind Alpha, Beta und Gamma die einzigen Geschwader, für die Sie die Schiffe und Waffen auswählen können.

**Die Geschwaderformationen und Schiffsplätze benutzen folgende Symbole:**


**Schiff:** Dieses Symbol repräsentiert die Schiffsklasse, die diesem Platz derzeit zugewiesen ist. Die verschiedenen Schiffsklassen werden durch verschiedene Symbole dargestellt. Wenn ein Schiffssymbol in einem Geschwaderplatz erscheint, wird diese Schiffsklasse an dieser Position eingesetzt. Jedes Schiff kann auf Wunsch durch eine andere Schiffsklasse ersetzt werden.


**Geschlossen:** Dieses Symbol weist darauf hin, daß dieser Geschwaderplatz in dieser Mission nicht belegt werden kann.


**Offen:** Dieses Symbol gibt an, daß dieser Geschwaderplatz noch nicht vergeben ist und besetzt werden kann.

Oberhalb der Geschwader sehen Sie eine Abbildung der aktuell gewählten Schiffsklasse mit einer Beschreibung der Eigenschaften und Flugdaten.

Unten links auf dem Bildschirm befinden sich unter “Avail. Ships” (Verfügbare Schiffe) die in der Mission zu Verfügung stehenden Schiffsklassen mit einer Zahlenangabe. Diese Zahl gibt an, wieviele Ersatzschiffe pro Klasse vorhanden sind; sie umfaßt nicht die bereits in den Geschwadern eingesetzten Schiffe.

Sie können mit Ihrer linken Mausttaste per Drag & Drop die verschiedenen Schiffe aus diesem Schiffsarsenal einfach auf die entsprechenden Geschwaderplätze ziehen. Wenn Sie ein Schiff aus dem Arsenal entfernen, verringert sich die Anzahl dieses Typs im Arsenal. Wenn Sie ein neues Schiff auf einen Geschwaderplatz ziehen, wo sich schon ein anderes Schiff befindet, dann ersetzt das neue Schiff das ursprüngliche Schiff, welches wiederum dem Arsenal hinzugefügt wird.

Eine neue Schiffauswahl ist nicht bei jeder Mission notwendig. Mit den voreingestellten missionsbezogenenen Formationen des terranischen Oberkommandos können Sie alle Missionen erfüllen. Wenn Sie allerdings erst einmal mit den verschiedenen Jägerklassen in FreeSpace vertraut sind, bevorzugen Sie vielleicht ganz bestimmte Schiffstypen. In dem Bildschirm “Ship Selection” (Schiffauswahl) haben Sie die Möglichkeit, Ihre Geschwader mit anderen als den voreingestellten Schiffen auszustatten, wenn Sie das für sinnvoller halten.

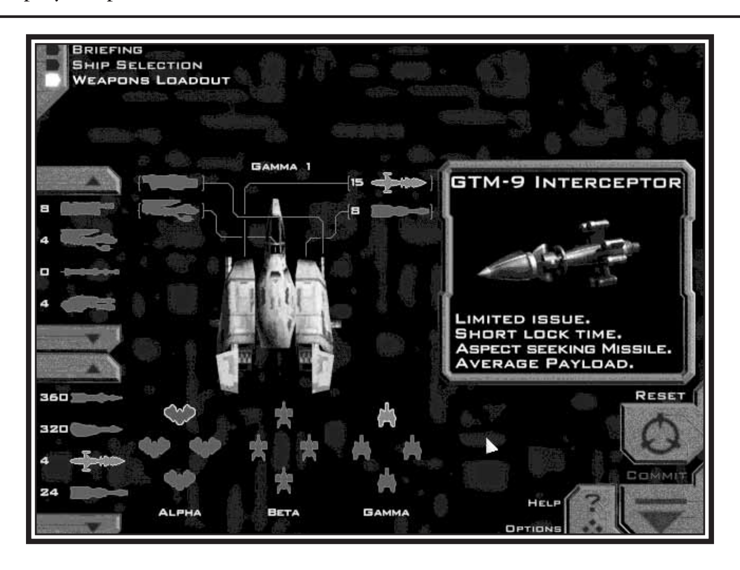
Wenn Sie die Geschwaderformation auf die voreingestellten Schiffe zurücksetzen wollen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche “Reset” (Standardeinstellung).

Haben Sie Ihre Schiffauswahl abgeschlossen, können Sie mit der Waffenauswahl fortfahren oder die Mission mit “Commit” (OK) starten.

### "Weapons Loadout" (Waffenauswahl)

Der Bildschirm "Weapons Loadout" (Waffenauswahl) ist ähnlich wie der Bildschirm "Ship Selection" (Schiffauswahl). Hier können Sie die voreingestellte Waffenauswahl auf jedem Schiff ganz nach Wunsch ändern.

> **HINWEIS:** Die Waffenauswahl, wie auch die Schiffauswahl, erfolgt im Multiplayer-Modus anders. Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "Multiplayer-Spiel".




Auf der linken Seite des Bildschirms befinden sich zwei Waffenarsenale. Das obere Arsenal enthält Ihre verfügbaren Erstwaffen (Geschütze und Energiewaffen) und das untere Arsenal Ihre Zweitwaffen (Raketen und Bomben). Wie bei der Schiffauswahl steht neben jedem Symbol eine Zahl, die die noch verfügbaren Waffen angibt.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich eine Draufsicht Ihres aktuell ausgewählten Schiffes. Daneben sehen Sie die auf dieser Schiffsklasse verfügbaren Plätze für die Erst- und Zweitwaffen. Um das ausgewählte Schiff zu ändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Schiff in der unten angezeigten Geschwaderformation.

Beachten Sie, daß rechts neben der Schiffsabbildung alle Zweitwaffen eine Zahl haben. Sie gibt an, wieviele Raketen dieses Typs sich an diesem Platz befinden. Sie werden feststellen, daß die Kapazität dieser Plätze bei den unterschiedlichen Schiffsklassen variiert und jeder Raketentyp unterschiedlich viel Platz in Anspruch nimmt.

Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie eine Abbildung und eine Beschreibung

des momentan ausgewählten Waffentyps. Wenn Sie die Beschreibung einer anderen Waffe sehen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Waffe.

Um die aktuelle Waffenausstattung eines ausgewählten Schiffes zu ändern, ziehen Sie einfach das Symbol der neuen Waffe per Drag & Drop auf den entsprechenden Platz neben der Schiffsabbildung. Wenn Sie eine Waffe auf einen Platz ziehen, auf dem sich bereits eine Waffe befindet, wird die ursprüngliche Waffe durch die neue ersetzt und im Waffenarsenal abgelegt.

**HINWEIS:** Es hängt von der Schiffsklasse ab, mit wievielen und welchen Waffen ein Schiff ausgerüstet werden kann. Wenn ein ausgewähltes Schiff nicht mit einer bestimmten Waffe ausgestattet werden kann, dann ist die Waffe im Waffenarsenal grau dargestellt.

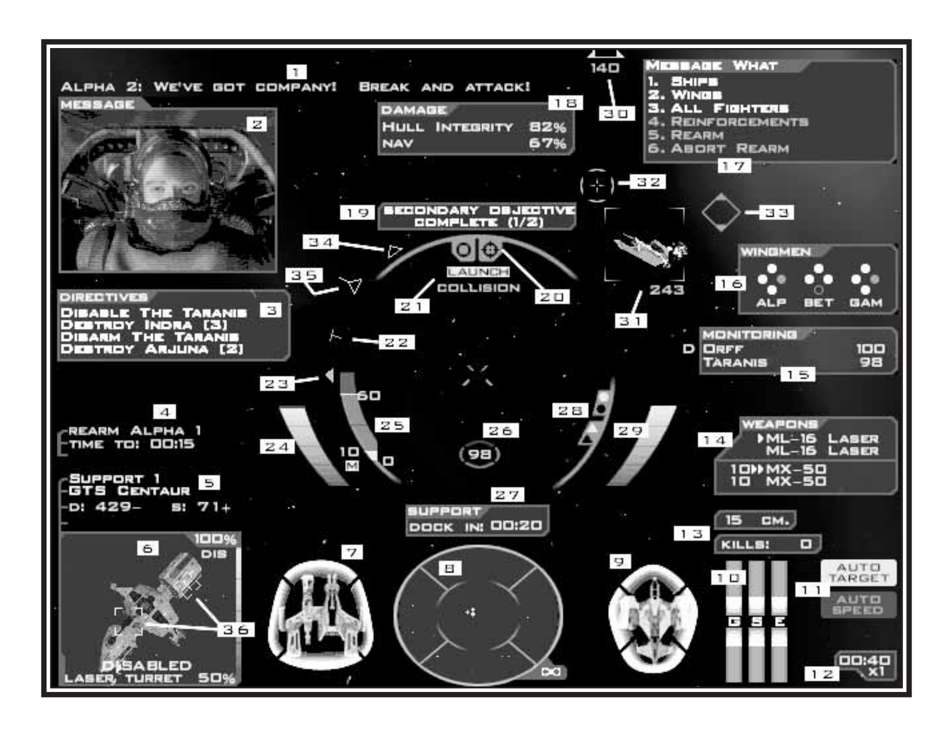
Wie die Schiffauswahl muß auch die Waffenauswahl nicht unbedingt geändert werden, um eine Mission erfolgreich durchzuführen. Jede Schiffsklasse verfügt standardmäßig über eine gute missionsbezogene Waffenausrüstung. In dem Bildschirm “Weapons Loadout” (Waffenauswahl) können Sie einfach eine Art Feinabstimmung nach Ihren Wünschen und Vorstellungen vornehmen.

Wenn Sie Ihre Änderungen in dem Bildschirm “Weapons Loadout” (Waffenauswahl) abgeschlossen haben, klicken Sie einfach auf “Commit” (OK), um die Mission zu starten.

# BILDSCHIRME IM EIGENTLICHEN SPIEL

## Cockpitanzeige

Dies ist der Hauptspielbildschirm von FreeSpace. Alle Instrumente und Anzeigen können individuell im Bildschirm “Options” (Einstellungen), “HUD Config” (Cockpitanzeigefunktionen) ein- bzw. ausgeschaltet werden.




1. **Nachrichtenanzeige** ~ Hier erscheinen eingehende Nachrichten. Nachrichten können von den Geschwaderpiloten, dem terranischen Oberkommando oder anderen Schiff der Mission kommen.

2. **Videoanzeige** ~ Auf dieser Videoanzeige erscheint die Person, die die Nachricht überträgt.

3. **Anweisungen** ~ Hier erscheinen die Missionsanweisungen. Missionsanweisungen sind ähnlich wie Missionsziele, sie sind aber in kleinere Etappen eingeteilt. Wenn Sie beispielsweise die Anweisung erhalten, ein feindliches Jadggeschwader zu zerstören (z. B. “Arjuna zerstören [2]”), gibt die Zahl in den eckigen Klammern an, wieviele Schiffe des jeweiligen Geschwaders noch übrig sind.

4. **Zusätzliche Zielinformationen ~** In dieser Anzeige sind die an das momentan anvisierte Ziel gerichteten Befehle aufgeführt. Sie enthält außerdem manchmal auch eine Vorgabezeit ("Zeit:"). Dieses Feld erscheint jedoch nur bei Andockmanövern oder wenn Sie sich auf dem Weg zu einem Zielort befinden.
5. **Zielinformationen ~** Die ersten zwei Zeilen zeigen die Bezeichnung des Zielobjekts (Name) bzw. den Geschwadernamen und die Schiffsklasse an. Die dritte Zeile gibt die Entfernung und Geschwindigkeit des Zielobjekts an.

6. **Zielansicht ~** Hier wird Ihr Ziel in Echtzeit dargestellt. In der oberen rechten Ecke wird der Hüllenzustand Ihres Zieles in Prozent angezeigt. Die drei möglichen Anzeigen sind "OK" für eine unversehrte Hülle, "SCH" für eine beschädigte Hülle und "KRT" für eine Hülle in kritischem Zustand. An der rechten Seite dieser Anzeige befindet sich außerdem ein vertikaler Balken, der den Zustand der Hülle graphisch darstellt. Wenn Sie ein Subsystem anvisiert haben, erscheint seine Bezeichnung unten in der Zielansicht neben dem Wert für seinen Zustand. Wenn Ihr Ziel kampfunfähig ist (z. B. weil das Triebwerksubsystem zerstört ist), dann erscheint zusätzlich das Wort "DEAKTIV" im unteren Teil der Zielansicht.

7. **Zielschild ~** Diese 2D-Anzeige zeigt anvisierte Jäger oder Bomber von oben. Wenn Ihr anvisiertes Ziel mit Energieschilden ausgestattet ist, ist das angezeigte Schiff von vier Quadranten, die seine Schildstärke anzeigen, umgeben. Unbeschädigte Schilde werden hell angezeigt. Mit zunehmendem Schaden wird die Darstellung der Schilde kontinuierlich dunkler. Die Schilde und Hülle blinken hier kurz auf, um anzuzeigen, welcher Teil des Schiffes beschädigt wurde.

8. **Radar ~** Auf dieser Anzeige zur Zielerfassung erscheinen die Echosignale aller Schiffe und Objekte im Kampfgebiet. Der Radar ist eine 360-Grad-Ansicht Ihrer Umgebung. Echosignale im inneren Kreis sind Schiffe bzw. Objekte, die sich vor Ihnen befinden. Ist ein Ziel genau in der Mitte des Radarschirms zu sehen, befindet es sich direkt vor Ihnen. Der äußere Kreis gibt Ihre Sicht nach hinten wieder. Echosignale auf dem Rand des Radars kommen von Schiffen bzw. Objekten, die sich direkt hinter Ihnen befinden. Feindliche Ziele werden rot, verbündete Ziele grün und unbekannte bzw. neutrale Ziele grau angezeigt. Schiffe, die gerade aus dem Subraum austreten bzw. in ihn eintreten, erscheinen kurz auf Ihrem Radar als blaue Echosignale. Das Echosignal Ihres aktuellen Ziels wird immer größer angezeigt als die der anderen. Zusätzlich werden alle Kontakte, die weiter als 1500 Meter entfernt sind, in dunkler dargestellt. Ihr Radarsystem kann auf unterschiedliche Reichweiten eingestellt werden. Alle Ziele, die sich außerhalb der eingestellten Reichweite befinden, werden nicht angezeigt. Ihre aktuelle Einstellung für die Reichtweite sehen Sie unten rechts in der Anzeige.

9. **Eigener Schild ~** Diese Anzeige ist ähnlich wie die Anzeige für das Zielschild. Hier werden allerdings nur Informationen zur Hülle und zum Schild Ihres eigenen Schiffes angezeigt.

10. **Energieverwaltung ~** Diese Balken zeigen die aktuellen Energiewerte des Energietransfersystems Ihres Schiffes an. Die vertikalen Balken zeigen den Energie-Output zu Ihren Geschützen (G) und Maschinen (M) an. Falls Ihr Schiff mit einem Schildsystem (S) ausgestattet ist, wird auch dessen Energie-Output angezeigt.

11. **Automatische Zielerfassung/Geschwindigkeitsanpassung ~** Diese beiden Anzeigen geben an, ob die automatische Zielerfassung und/oder Geschwindigkeitsanpassung ein- bzw. ausgeschaltet ist.

12. **Missionszeit ~** Hier werden die Dauer der Mission sowie die momentanen Einstellungen für die Zeitkomprimierung (1X, 2X oder 4X) angezeigt.

13. **Raketenabwehr/Abschüsse ~** Die Anzeige "GM" sagt Ihnen, wieviele Raketenabwehrmittel Sie an Bord haben. Die Anzeige "Abschüsse" gibt die ungefähre Zahl der Schiffe an, deren Abschuß in der laufenden Mission auf Ihr Konto geht.

14. **Waffenanzeige ~** Die obere Hälfte dieser Anzeige gibt den Ladestatus Ihrer Erstwaffen wider. Der Pfeil links neben dem Waffennamen zeigt an, welche Waffe Sie gerade geladen haben. Falls Sie zwei Erstwaffensysteme haben und diese miteinander verbunden sind, werden beide durch einen Pfeil gekennzeichnet. Die untere Hälfte der Anzeige zeigt den Ladestatus Ihrer Zweitwaffen und die Zahl Ihrer Raketen an. Ihre derzeit ausgewählte Zweitwaffe wird durch einen Pfeil links von ihr gekennzeichnet. Wenn Sie diese Waffeneinheit auf dualen Schußmodus umgestellt haben, werden zwei Pfeile angezeigt.

15. **Monitor ~** Wenn Sie ein Schiff auf diesem Monitor anzeigen lassen, erhalten Sie hier ständig Informationen zur Hüllenstabiltät des Schiffes. Wenn das angezeigte Schiff getroffen wird, so blinkt die Anzeige kurz auf und der Zahlenwert der Hüllenstabilität fällt dementsprechend. Ist das Schiff kampfunfähig, erscheint ein "D" links vor seinem Namen. Sie können bis zu drei Schiffe gleichzeitig auf diesem Monitor überwachen. Benutzen Sie die Referenzkarte, um die Tastenkurzbefehle nachzusehen, mit denen Sie Schiffe auf diesem Monitor hinzufügen oder löschen können.

16. **Geschwaderschiffstatus ~** Benutzen Sie diese Anzeige, um Informationen zu den Schiffen des Kampfgeschwaders zu speichern. Jedes verbündete Geschwader, das sich auf der gleichen Mission befindet, wird hier symbolisch und mit Namen aufgeführt.

Jeder Punkt, der ein Schiff darstellt, befindet sich in einem der vier Status:

**Schiff anwesend und Hüllenstabilität über 50%**

**Schiff anwesend und Hüllenstabilität unter 50%**

**Schiff nicht anwesend, hat das Gebiet verlassen**

**Schiff nicht anwesend, wurde zerstört**

Wenn ein Geschwaderschiff getroffen wird, blinkt das entsprechende Symbol kurz auf. Die einzigen Geschwader, die von dieser Anzeige unterstützt werden, sind Alpha, Beta, Gamma, Delta und Epsilon.

17. **Kommunikationsmenü ~** Über dieses Menü stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Kommunikation zur Verfügung. Wählen Sie einfach die Zahl, die dem Befehl bzw. Ziel entspricht.

18. **Schadensanzeige ~** Zeigt den erlittenen Schaden inklusive der Hüllenstabilität an. Alle Subsysteme mit Ausnahme der Hülle können sich selbst reparieren, wenn sie auf 0 % sind (zerstört). Auch Versorungsschiffe können hinzugerufen werden, um beschädigte oder zerstörte Subsysteme zu reparieren.

19. **Zielbestätigung ~** Diese Anzeige erscheint, wenn ein Haupt-, Neben- oder Zusatzziel erreicht wurde (entweder als erfolgreich oder mißlungen). Die Zahl hinter dem Text gibt an, wieviele Ziele von wieviel möglichen Zielen Sie erreicht haben. Beispiel: Wenn Sie die Anzeige "Hauptziel erreicht (1/2)" sehen, bedeutet dies, daß Sie eins von zwei Hauptzielen erreicht haben.

20. **Angriffsanzeige ~** Diese runde Anzeige auf der linken Seite leuchtet auf, wenn ein feindliches Schiff Erst- oder Laserwaffen auf Sie abfeuert. Die Fadenkreuzanzeige \ auf der rechten Seite leuchtet auf, wenn ein feindliches Schiff versucht, Sie für einen Raketenabschuß zu fixieren (dies wird durch einen tiefen Warnton begleitet).

21. **Raketen-/Kollisionswarnanzeige ~** Das Wort "Abschuß" erscheint, wenn eine Rakete, die auf Sie gerichtet ist, abgeschossen wurde. Wenn Sie Raketenabwehrmittel einsetzen, um der Rakete entgegenzuwirken, zeigt die Anzeige kurz "Abgewehrt" an. Die Kollisionswarnanzeige blinkt kurz auf, wenn Ihr Schiff bei einer Kollision mit einem anderen Schiff beschädigt wurde. Die Anzeige "Explosion" erscheint, wenn Sie einer Explosion zu nah waren.

22. **Sichtwinkel ~** Dieses T-förmige Symbol gibt graphisch den Sichtwinkel Ihres derzeit anvisierten Zieles an. Wenn sich dieses Symbol in der oberen Hälfte des Kreises befindet, ist das Ziel zu Ihnen hingewandt. Wenn es in der unteren Hälfte des Kreises ist, ist das Ziel von Ihnen abgewandt (die 12-Uhr-Stellung bzw. 6-Uhr-Stellung gibt an, daß das Ziel direkt auf Sie bzw. von Ihnen weg zeigt). Diese Information ist besonders nützlich, wenn Sie versuchen, hitze- bzw. aspektsuchende

Raketen abzuschießen. Am besten ist es, wenn Sie warten, bis sich dieses Symbol in der unteren Hälfte des Kreises befindet, bevor Sie eine Rakete abfeuern. Das garantiert Ihnen einen wesentlich günstigeren Konvergenzwinkel zu Ihrem Ziel.

23. **Richtung des Ziels** ~ Dieses Dreieck deutet im Prinzip aus dem Schirm heraus auf Ihr Ziel. Dadurch wissen Sie, in welche Richtung Sie steuern müssen, um Ihr Ziel direkt im Visier zu haben.

24. **Nachbrennerenergie** ~ Hier wird graphisch das Energieniveau in Ihrer Nachbrennerreserve angezeigt.

25. **Beschleunigungsanzeige** ~ Dieses Instrument zeigt Informationen zu Ihrer Beschleunigung und Ihrer momentanen Geschwindigkeit an. Die Zahl oben links zeigt Ihre Geschwindigkeit bei voller Beschleunigung an. Diese Zahl ist abhängig von Ihren ETS-Einstellungen (ETS - Energietransfersystem). Die Zahl links neben dem Balken zeigt Ihre momentane Geschwindigkeit an. Wenn Sie die automatische Geschwindigkeitsanpassung eingeschaltet haben, erscheint neben dieser Zahl ein "A".

26. **Zielhülle/-schild** ~ Diese Zahl zeigt die Hüllenstabilität des erfaßten Zieles an. Falls Ihr Ziel Schilde besitzt, werden um diese Zahl vier kleine Schildquadranten angezeigt. Von der Funktion her entspricht diese Anzeige dem Zielschild unter Punkt 7.

28. **Versorgungsschiffstatus** ~ Wenn Sie ein Wiederbewaffnungs- oder Reparaturschiff anfordern, dann wird hier der Status des hereinkommenden Versorgungsschiffes angezeigt. Falls diese Anzeige "Beschäftigt" anzeigt, rüstet das Versorgungsschiff gerade einen anderen verbündetetn Jäger neu aus. Ist dies nicht der Fall, wird die geschätzte Andockzeit aufgeführt, die von Ihrer aktuellen Position abhängt.

29. **Mini-Waffenanzeige** ~ Dies ist eine kleinere Version der Waffenanzeige. Sie zeigt einfach den Waffen- und Verbindungsstatus der derzeitigen Waffen an.

30. **Energiereserve/Erstwaffen** ~ Diese Anzeige zeigt die Energiereserve Ihres Erstwaffensystems an. Wenn diese Reserve aufgebraucht ist, können Sie keine Erstwaffen mehr abfeuern, bis wiederaufgeladen sind. Wenn Sie den "G"-Anteil in Ihrem Energietransfersystem auf Null gesetzt haben, können sich diese Waffen nicht wiederaufladen.

31. **Ziel außerhalb des Schirms** ~ Dies ist eine Anzeige, die die Richtung eines erfaßten Ziels, das sich außerhalb des Schirms befindet, andeutet. Die zwei dreieckigen Hälften gehen weiter auseinander, je weiter Ihr Ziel von Ihrem Schirm entfernt ist. Die Zahl gibt die Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel in Metern an.

32. **Zielerfassungsklammern** -~ Zeigen Ihr derzeitiges Ziel an. Die Zahl in der Ecke ist die Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel.

33. **Zielanpeilung** ~ Diese zwei Fadenkreuz-ähnlichen Zeiger geben an, wohin Sie Ihre Waffen abfeuern müssen, um Ihr Ziel korrekt zu treffen. Beachten Sie, daß dies auf der derzeitigen Geschwindigkeit und Flugbahn des erfaßten Zieles beruht. Ein Treffer ist deshalb nicht garantiert. Das innere Fadenkreuz erscheint nur, wenn Sie in Schußweite Ihrer derzeit ausgewählten Zweitwaffen sind. Dementsprechend erscheint der äußere Kreis, wenn Ihre Erstwaffen in Schußweite sind.

34. **Aspekt-Diamant** ~ Dieser Zeiger erscheint, wenn Sie versuchen, mit einer aspektsuchenden Rakete (wie die Hornet oder Tsunami) ein Ziel zu fixieren. Je mehr der Diamant sich auf dem Schirm dem Ziel nähert, desto besser können Sie das Ziel fixieren. Ist das Ziel fixiert, wird es durch rotierende Pfeile umgeben.

35. **Nächstes feindliches Schiff** ~ Dieses rote Dreieck zeigt die momentane Richtung von Schiffen, die sich nicht auf dem Schirm befinden und Sie angreifen. Falls Sie mehreren Angriffen ausgesetzt sind, werden Sie dementsprechend viele Dreiecke sehen.

36. **Raketenrichtung** ~ Dieses gelbe Dreieck wird angezeigt, wenn sich Ihnen eine Rakete nähert. Seine Position außerhalb des Schirms wird durch seine Position am Rand des Kreises gekennzeichnet. Die daraus herausragende Linie verschafft Ihnen einen graphischen Eindruck der Entfernung von Ihnen. Je länger die Linie, desto weiter entfernt ist die Rakete.

37. **Subsystemzielerfassungsklammern** ~ Diese zeigen die Position des derzeit von Ihnen anvisierten Subsystems an. Wenn sich das Subsystem auf der zu Ihnen hingewandten Seite des Ziels befindet, erscheint es als einfaches Quadrat. Ist das Subsystem auf der abgewandten Seite des anvisierten Schiffes, erscheint es als Diamant mit einem “X”. Graue Zeiger stehen für zerstörte Subsysteme.

# BENACHRICHTIGUNG VON GESCHWADERPILOTEN

Das Kommunikationsmenü innerhalb des Spiels ist eines der leistungsstärksten Merkmale von FreeSpace. Sie können damit Geschwaderpiloten Befehle erteilen, aber auch Verstärkung, Waffen und Reparaturen anfordern.

Das Menü selbst ist kontextabhängig und stellt Ihnen nur die Optionspunkte zur Auswahl, die für das gewählte Schiff verfügbar sind.

## Nachrichten senden

Diese Auswahlebene (gekennzeichnet als “Nachricht an”) legt fest, an wen die Nachricht gesendet wird. Sie haben auf dieser Ebene folgende Auswahlmöglichkeiten:

**Schiffe** ~ Dient zur Benachrichtigung von bestimmten Schiffen, ihrem Namen oder ihrer Bezeichnung nach.

**Geschwader** ~ Sendet Nachrichten an ein gesamtes Geschwader (Alpha, Beta, etc.)

**Alle Jäger** ~ Nachrichten werden an alle verbündeten Jäger und Bomber, die sich derzeit im Gefechtsgebiet befinden, geschickt.

**Verstärkung** ~ Falls es für eine Mission Verstärkungsgeschwader gibt, können Sie diese mit dieser Option rufen.

**Waffennachschub** ~ Ruft ein Versorgungsschiff, falls in der laufenden Mission eines zur Verfügung steht.

**Abbruch Waffennachschub** ~ Widerruft eine Anfrage nach Waffennachschub/Reparatur.

Falls manche Optionen in dem Menü grau sind, dann sind diese Auswahlmöglichkeiten in dieser Situation nicht verfügbar. Beispiel: Wenn Sie eine volle Ladung Raketen an Bord haben, und keines Ihrer Subsysteme beschädigt ist, können Sie kein Versorgungsschiff zur Reparatur oder zum Waffennachschub anfordern.

## Schiffauswahl

Wenn Sie obengenannte Option “Schiffe” gewählt haben, wird Ihnen eine Liste mit Schiffen vorgegeben, aus der Sie auswählen können, welches Schiff Ihre Nachricht erhält. Die Auflistung erfolgt nach Missionsname bzw. Bezeichnung.

Falls Sie sich oft in der Situation befinden, in der Sie sich wünschen, Befehle an eine willkürliche Gruppe von Schiffen zu senden, die nicht unbedingt zu einem einzigen Geschwader gehören, dann machen Sie sich mit dem Hotkey-System vertraut (siehe unten).

### Befehlsauswahl

Falls Sie einem Schiff oder Geschwader eine Nachricht senden wollen, stellt Ihnen die nächste Ebene im Kommunikationsmenü die Auswahl der möglichen Befehle zur Verfügung.

> **HINWEIS:** Diese Menüebene erscheint nicht, falls Sie ein Tastenkurzbefehl zur Benachrichtigung benutzt haben (Shif-A für "Greifen Sie mein Ziel an", Shift-W für "Formieren Sie sich mit meinem Geschwader"). Hier reicht die Auswahl des Nachrichtenempfängers im vorangegangenen Menü.

In Abhängigkeit von der Quelle und dem Ziel des Befehls werden einige dieser Befehle auf der Befehlsauswahl-Menüebene zu Ihrer Wahl stehen:

- ★ **Zerstören Sie mein Ziel ~** Ihre Geschwaderpiloten werden das Schiff, das Sie anvisiert haben, angreifen.

- ★ **Setzen Sie mein Ziel außer Gefecht ~** Schiffe, denen Sie diesen Befehl geben, werden versuchen, das Angriffspotential Ihres erfaßten Ziels zu eliminieren. Sie werden zuerst versuchen, die Waffensubsysteme zu zerstören, wodurch das Abwehrfeuer wesentlich ungezielter wird. Sie werden anschließend versuchen, alle Gefechtsköpfe und Raketenwerfer auszuschalten. Dieser Befehl gilt für große Frachter, Kreuzer oder Hauptschiffe.

- ★ **Zerstören Sie das Subsystem ~** Verbündete Schiffe, denen Sie diesen Befehl geben, werden versuchen, das Subsystem, das Sie auf einem feindlichen Schiff anvisiert haben, funktionsunfähig zu machen. Ist das Subsystem zerstört, stellen die Schiffe das Feuer ein, bis sie weitere Befehle erhalten.

- ★ **Schützen Sie mein Ziel ~** Schiffe, die einen Schutzbefehl erhalten, werden versuchen, Ihr anvisiertes Schiff zu schützen. Falls feindliche Schiffe das Ziel angreifen oder anderweitig bedrohen, werden Ihre Geschwaderpiloten diese angreifen.

- ★ **Ignorieren Sie mein Ziel ~** Alle verbündeten Schiffe werden Ihr Ziel ignorieren und es nicht freiwillig angreifen. Beachten Sie, daß dieser Befehl nicht auf bestimmte Schiffe begrenzt ist. Es spielt keine Rolle, welchem Schiff Sie diesen Befehl zukommen lassen, alle anderen verbündeten Schiffe ignorieren Ihr Ziel.

- ★ **Formieren Sie sich mit meinem Schiff ~** Benutzen Sie diesen Befehl, damit sich Ihre Geschwaderpiloten um Sie formieren und alle vorherigen Befehle aufgeben.

- ★ **Geben Sie Deckung ~** Schiffe, die diesen Befehl erhalten, versuchen alle Schiffe anzugreifen, die Ihr Schiff angreifen.

★ **Greifen Sie den Feind an ~** Dies ist der gegenteilige Befehl zu dem Befehl "Formieren Sie sich mit meinem Schiff". Mit diesem Befehl erlauben Sie Ihren Geschwaderpiloten, jedes feindliche Schiff in dem Gefechtsgebiet anzugreifen.

★ **Abflug ~** Verlangt, daß Ihre Geschwaderpiloten ihren Subraumantrieb aktivieren und das Gefechtsgebiet verlassen. Ist ein Geschwaderpilot erst einmal abgeflogen, kann er nicht mehr zurückgerufen werden.

**HINWEIS:** Wie jeder intelligente Geschwaderpilot haben auch Ihre Geschwaderpiloten in FreeSpace einen ausgeprägten Selbsterhaltungstrieb. Unabhängig von ihren derzeitigen Befehlen werden sie, falls man sie angreift oder ausreichend bedroht, dies erwidern. Wenn sie ihren Angreifer zerstört haben bzw. der Meinung sind, daß dieser keine Gefahr mehr für sie darstellt, nehmen sie die ihre Befehle wieder auf.

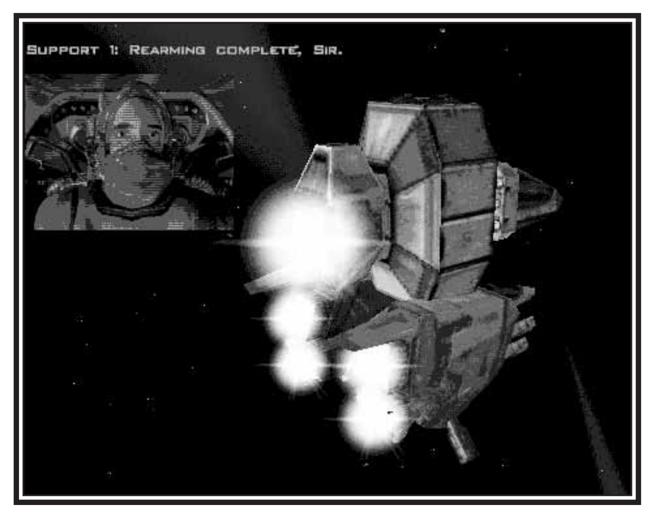
## WAFFENNACHSCHUB UND REPARATUR

In einigen Missionen wird Ihr Raketenvorrat erschöpft sein, oder Ihre Subsysteme werden ernsthaft beschädigt. Das terranische Oberkommando stellt oft ein vollbeladenes Versorgungsschiff bereit, das Ihnen und Ihren Staffelkameraden hilft.

Waffennachschub und Reparaturen während des Fluges sind in FreeSpace eine einfache Sache. Haben Sie erst einmal das Kommunikationsmenü benutzt, um Waffennachschub oder Reparaturschiffe anzufordern (entweder über den Kurzbefehl "Shift-R" oder das Kommunikationsmenü (C), tritt schnell ein Versorgungsschiff durch den Subraum in das Gefechtsgebiet eintreten. Falls bereits ein Versorgungsschiff im Gefechtsgebiet ist, wird es Ihre Anfrage berücksichtigen.

Wenn das Versorgungsschiff alle anderen Geschwaderpiloten, die Unterstützung angefordert haben, abgefertigt hat, nähert es sich Ihrem Schiff. Die Statusanzeige des Versorgungsschiffes zeigt Ihnen dann die geschätzte Zeit bis zum Andocken an. Diese basiert auf Ihrer Entfernung zum Versorgungsschiff.

Wenn sich das Schiff nähert, reduzieren Sie Ihre Geschwindigkeit auf Null und warten. Das Versorgungsschiff wird in Position gehen und schnell mit Ihrem Jäger oder Bomber andocken. Dann prüft es den Status Ihrer Systeme, und es beginnt, Ihre Raketenvoräte und Energiereserven aufzufüllen.




*GTF Hercules erhält Waffennachschub durch ein Versorgungsschiff.*

Falls eines der Subsysteme an Bord zerstört oder beschädigt wurde, wird es repariert oder ausgewechselt.

**HINWEIS:** Die Hüllenstabilität Ihres Jägers gibt Ihre externe Panzerungsstärke und Ihre Schaden an. Versorgungsschiffe können zwar beschädigte elektronische Subsysteme reparieren, sie können jedoch keine beschädigte Hülle reparieren oder die Hüllenstabilität wiederherstellen.

Ist der Versorgungsprozeß erst einmal abgeschlossen, wird Sie der Pilot des Schiffes benachrichtigen und sich von Ihrem Jäger lösen. Sie können den Waffennachschub- und Reparaturprozeß jederzeit mit Hilfe des Kommunikationsmenüs abbrechen oder einfach das Andocksiegel zerbrechen, indem Sie sich von dem Versorgungsschiff weglenken und beschleunigen.

## RAKETENABSCHUSS UND RAKETENABWEHRMITTEL

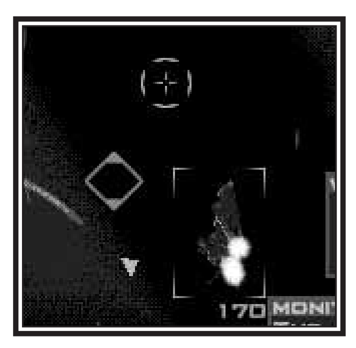
### Hitzesuchende oder aspektsuchende Raketen

In FreeSpace gibt es zwei Arten von Raketen: hitzesuchende und aspektsuchende Raketen.

Hitzesuchende Raketen benötigen keine Fixierungszeit und können abgefeuert werden, sobald die Raketenwerfer bereit sind. Die Rakete wird sich an das am nächsten befindliche feindliche Ziel heften, das sich in ihrem nach vorne gerichteten Peilungskegel befindet. Wenn das Ziel den Peilungskegel verläßt, fixiert die Rakete ein anderes feindliches Ziel.

Eine aspektsuchende Rakete verliert die Zielfixierung nicht, wenn das Ziel den Peilungskegel verläßt. Sie wird sich dem Ziel wieder zuwenden und es verfolgen, bis sie einschlägt oder keinen Treibstoff mehr hat. Diese Raketen verlangen vom Piloten, das Ziel vor dem Abschuß der Rakete zu fixieren.

Eine Zielfixierung zu erreichen ist ein einfacher Prozeß, kann aber schwierig werden, wenn das Ziel sehr beweglich ist. Wenn Sie eine aspektsuchende Rakete wie die Hornet oder Interceptor scharf gemacht haben, erscheint der “Aspekt-Diamant” in der Cockpitanzeige und folgt dem Ziel auf dem Schirm. Wenn sich das Ziel nun auf dem Schirm Ihrer Frontansicht bewegt, folgt ihm der Aspekt-Diamant und versucht, die Lücke zu schließen. Ist der Diamant auf dem Ziel zentriert, ist die Fixierung erfolgt.




*Der Aspekt-Diamant, während der Pilot versucht, einen shivanischen Jäger zu fixieren.*

Die weiterentwickelten bombenartigen Raketenbomben, wie die Tsunami und Harbinger, erfordern eine längere Aspekt-Fixierungszeit als die leichteren Modelle.

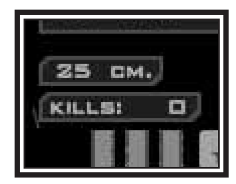
### Raketenabwehrmittel

Alle Raumjäger sind mit einem bestimmten Satz von Raketenabwehrmitteln ausgestattet. (Der voreingestellte Tastatur-Befehl ist "X"). Das sind kleine elektronische Köder, die die Flugsignatur des entsprechenden Jägers nachvollziehen. Wenn diese hinter dem Schiff abgeworfen werden, versuchen sie, die sich nähernde Raketen an der Nase herumzuführen, damit diese sie anstatt des Jägers verfolgen.

Raketenabwehrmittel sind am erfolgreichsten, wenn hereinankommende Raketen schon sehr nah sind. Falls Sie aber zu lange mit dem Abwurf warten, riskieren Sie, durch einen direkten Treffer oder durch die Raketendetonation beschädigt zu werden. Übung macht den Meister!

Weiterentwickelte aspektsuchende Raketen sind weniger leicht durch Raketenabwehrmittel abzuschütteln.

Falls Sie Ihren Vorrat an Raketenabwehrmitteln während einer Mission aufbrauchen, können Sie ein Versorgungsschiff rufen, das Ihren Vorrat wieder auffüllt.




*Ihr Raketenabwehrmittelvorrat wird über dem Abschußzähler rechts unten angezeigt.*

Seien Sie gewarnt, feindliche Jäger sind ebenfalls mit Raketenabwehrmitteln ausgestattet!

# FORTGESCHRITTENE ZIELERFASSUNG

FreeSpace besitzt viele verschiedene Zielerfassungskontrollen, jede mit ihrem eigenen Einsatzgebiet. Wenn Sie erst einmal Erfahrung im Raumgefecht gesammelt haben, wollen Sie sicherlich mehr über die fortgeschrittenen Zielerfassungsmöglichkeiten lernen.

Eine dieser Möglichkeiten ist die automatische Zielerfassung (der voreingestellte Tastenkurzbefehl ist Alt - H ). Sie wird unten rechts auf der Cockpitanzeige angezeigt. Ist die automatische Zielerfassung eingeschaltet, wird Ihr Schiffscomputer automatisch das nächste Ziel erfassen, wenn Ihr derzeitiges Ziel zerstört ist. Er wechselt auch das Ziel, wenn Ihr derzeitiges Ziel das Gefechtsgebiet verläßt.

Die Benutzung der automatischen Zielerfassung garantiert, daß Sie in der Nähe befindliche feindliche Jäger stets im Blickfeld haben.

### Andere nützliche Zielerfassungskontrollen sind:

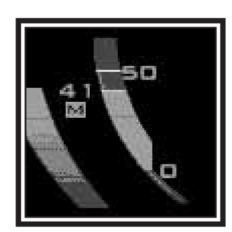
Erfasse das nächstes Schiff auf dem Schirm
(voreingestellter Tastenkurzbefehl "Y ")

Erfasse den am nächsten, mich angreifenden Feind
(voreingestellter Tastenkurzbefehl "R ")

Erfasse das nächstes Subsystem (voreingestellter Tastenkurzbefehl "S ")

# GESCHWINDIGKEITSANPASSUNG

Eine der effektivsten Luftkampftechniken ist es, die gleiche Geschwindigkeit zu haben wie das erfaßte Ziel (voreingestellter Tastenkurzbefehl "M"). Wenn die Geschwindigkeitsanpassung aktiviert ist, paßt Ihr Jäger seine Geschwindigkeit automatisch der Ihres Zieles an. Das ist hilfreich, wenn Sie einen langsameren Jäger angreifen und nicht an ihm vorbeischießen wollen.




*Das Symbol "A" bedeutet, daß Sie mit Ihrem derzeitigen Ziel die gleiche Geschwindigkeit halten.*

Die Standardform der Geschwindigkeitsanpassung bezieht sich nur auf Ihr derzeitig erfaßtes Ziel. Wenn Sie ein neues Ziel erfassen, schaltet sie die Geschwindigkeitsanpassung ab. Wenn Sie wollen, daß die Geschwindigkeitsanpassung für alle erfaßten Ziele gilt, benutzen Sie die automatische Geschwindigkeitsanpassung (voreingestellter Tastenkurzbefehl “ALT-M”)

## ABSCHLUSS DER MISSIONEN

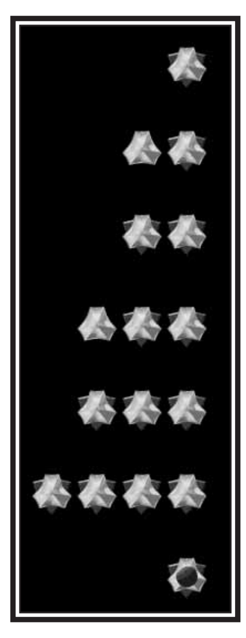
Sie können das Gefechtsgebiet jederzeit durch Aktivieren Ihres Subraumantriebs verlassen (voreingestellter Tastenkurzbefehl “ALT-J”). Das bewirkt, daß Ihr Jäger einen Subraumwarp zurück zur Galatea oder zu anderen Operationsbasen macht. Ihr Subraumantrieb hat eine kurze Aufwärmphase, während der Sie den Sprung durch Drücken der ESC-Taste verhindern können.

Durch einen Subraumsprung wird Ihre derzeitige Mission als beendet angesehen, und alle Zielvorgaben werden auf dem momentanen Stand der Dinge bewertet. In den meisten Missionen werden Sie informiert, wann es sicher ist, das Gefechtsgebiet zu verlassen.

# RANG, BEFÖRDERUNG UND MEDAILLEN

Während Sie an Kampferfahrung gewinnen, werden Sie von Zeit zu Zeit befördert. Einige Beförderungen erhöhen Ihre Verantwortung bei Missionen.

## Die Pilotenränge der Galaktischen Terranischen Allianz haben diese Reihenfolge:



**Fähnrich (Ensign)**

**Nachwuchs-Leutnant (Lieutenant Junior Grade)**

**Leutnant (Lieutenant )**

**Hauptmann (Lieutenant Commander)**

**Kommandeur (Commander)**

**Kapitän (Captain)**

**Admiral (Commodore)**

Sie gewinnen in erster Linie an Erfahrung, indem Sie die Zielvorgaben jeder Mission erfüllen. Jägerabschüsse, außerordentliche Leistungen und das Bewahren militärischer Ausrüstung nimmt ebenfalls Einfluß auf Ihre Erfahrung. Ihre Beförderung und Auszeichnung kann dadurch gefährdet werden, daß Sie unnötig Verstärkung anfordern.

Sie können für herausragende Leistungen während einer Mission auch Medaillen erhalten. Sie können sich die gesammelten Medaillen ansehen, wenn Sie in dem Bildschirm "Barracks" (Kasernen) auf die Schaltfläche "Medals" (Medaillen) klicken.

Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Medaillen, die GTA-Piloten verliehen werden. Die erste ist der "Stern", der Piloten mit einer besonders hohen Abschußrate, egal bei welcher Mission, bei beliebigen Missionen verliehen wird. Abhängig von der Anzahl der erfolgten Abschüsse erhalten Piloten den bronzenen, silbernen oder goldenen Stern.

Die andere Sorte ist die Medaille mit Band, die Piloten je nach Situation und Leistung verliehen wird.

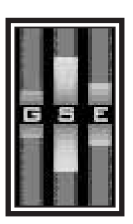
Einem Piloten können mehrere Medaillen verschiedener Art verliehen werden. Sie können den Grad der Medaille, die ein Pilot erhalten hat, dadurch sehen, daß Sie im Kasernenraum Ihre Maus über die Medaillenanzeige plazieren.

## ENERGIETRANSFERSYSTEM (ETS)

Das ETS ist einfach zu handhaben. Jeder Jäger hat einen Reaktor, der eine gewisse Menge an Energie erzeugt. Diese Energie wird an eines der drei primären Systeme weitergeleitet: Waffen (G), Schilde (S) oder Antrieb (M). Das ETS ist einfach eine Methode, den Energiefluß in eines dieser Systeme je nach aktuellem Bedarf zu regulieren.

**HINWEIS:** Solange die GTA noch keine Schildtechnologie entwickelt hat, beschränkt sich der Einsatz des ETS auf Waffen und Antrieb. Sind die Jäger erst einmal mit Schildsystemen ausgestattet, erscheint die dritte Komponente des ETS.

Auf Ihrer Cockpitanzeige sehen Sie die ETS-Anzeige unten rechts. Die drei Balken repräsentieren die Energieverteilung (G für Geschütz/Waffen, S für Schilde und M für Maschinen/Antrieb).




*Schildenergiezufuhr auf Kosten der Antriebsleistung, Geschütz-Waffennachladung erhöht.*

Die Voreinstellungen erlauben es Ihnen, die sechs Tasten über den Pfeiltasten (Einf-Taste, Entf-Taste, Pos1-Taste, etc. ) zu benutzen, um die Energiezufuhr zu den verschiedenen Systemen zu kontrollieren. Sie werden feststellen, daß bei der Erhöhung des Energieniveaus eines Systems die Niveaus der anderen Systeme abfallen. Der Effekt dieses Ausgleichs wird im folgenden beschrieben:

**Geschütze/Waffen ~** Das ETS-Niveau der Geschütze legt fest, wie schnell sich Ihr primärer Energiespeicher wieder auflädt. Steht das ETS für Geschütze auf Null, laden sich diese nicht nach. Sie können trotzdem solange feuern, bis Ihr Energiespeicher entladen ist. Der Speicher wird jedoch keine weitere Energie erhalten, bis Sie die ETS-Einstellung erhöhen. Gleichermaßen führt die Erhöhung der ETS-Einstellung zu einem schnelleren Nachladen der Reserve.

**Schilde ~** Eine hohe ETS-Einstellung für die Schilde führt dazu, daß die vier Schildquadranten schnell nachgeladen werden. Die Energie wird gleichmäßig auf die vier Schildquadranten verteilt. Falls einer oder mehrere Quadranten bereits die volle Stärke haben, geht jede weitere Energiezufuhr prinzipiell verloren und wird nicht an eine andere Stelle umgeleitet.

**Antrieb ~** Die Erhöhung des Energiezuflusses zu den Antrieben erhöht die Höchstgeschwindigkeit Ihres Jägers um 20 bis 30 %. Der exakte Wert variiert von Jäger zu Jäger, je nach Reaktorkapazität und Antriebsbauart. Gleichermaßen führt eine Verminderung der ETS-Einstellung für den Antrieb unter die voreingestellten Werte dazu, daß der Antrieb unter der normalen Kapazität arbeitet, wodurch die Höchstgeschwindigkeit Ihres Jägers um bis zu 30 % sinkt.

**HINWEIS:** Falls eine Energiereserve ihre volle Kapazität erreicht hat (voller Waffenenergiespeicher oder volle Schildaufladung), wird die Energie, die diesem System zufließt, nicht automatisch umgeleitet und geht somit verloren. Wenn der Waffenenergiespeicher Ihres Schiffes also voll aufgeladen ist, sollten Sie dessen ETS-Einstellung verringern, um die zusätzliche Energie in den Antrieb zu leiten.

Zusätzlich zur Änderung der Energieverteilungsrate des Reaktors können Sie auch Energiestöße von den Schilden zu den Waffen umleiten und umgekehrt. Die voreingestellten Tastatur-Kürzel für diese zwei Aktionen sind:

**PrintScrn ~** Transferiert Energie von den Schilden zu den Erstwaffen/Geschützen.

**ScrollLock ~** Transferiert Energie von den Erstwaffen/Geschützen zu den Schilden.

Die effiziente Energieverwaltung eines Jägers ist zum Überleben in manchen Gefechtssituationen absolut erforderlich.

## WAFFENAUSWAHL UND WAFFENVERBINDUNG

Viele GTA-Jäger sind mit mehreren Erst- und Zweitwaffensystemen ausgestattet. Es kann aber nur eine Waffenart gleichzeitig geladen werden.

Bei den Erstwaffen haben Sie die Auswahl, ob Sie eine oder beide der zur Verfügung stehenden Systeme laden. Das Laden nur eines Systems ist bei Waffen wie der Disruptorkanone sinnvoll, die dazu ausgelegt ist, die getroffenen Ziele außer Gefecht zu setzen, aber nicht zu zerstören.




*Primäre Waffen mit der Einstellung alleiniger und verbundener Schußmodus*

Jäger, die zwei primäre Systeme besitzen, können auch beide gleichzeitig laden (voreingestellter Tastenkurzbefehl für den primären Kreislauf sind “<” und “>”). Dieser Vorgang heißt Verbinden. Wenn Sie zwei Kanonen verbunden haben, werden diese auch gleichzeitig feuern. Aufgrund des höheren Energiebedarfs werden diese aber jedoch mit einer geringeren Wiederholrate abgefeuert, als wenn sie einzeln abgefeuert würden.

Die Verbindung von Zweitwaffen des Raketentyps erfolgt auf eine andere Art. Es kann jeweils nur ein Zweitwaffensystem auf einmal geladen werden. Der Waffenspeicher kann aber auf Doppelschußmodus eingestellt werden (voreingestellter Tastenkurzbefehl Shift-=”). Dadurch wird im Gegensatz zum Einzelschußmodus die doppelte Anzahl Raketen pro Abschuß abgefeuert.




*Sekundäre Zweitwaffen im Einzel- und Doppel-Feuermodus*

# HOTKEYS

Hotkeys sind eines der fortgeschrittenen Merkmale von FreeSpace. Sie dienen dazu, das Kommunikationsmenü zu erweitern und dadurch eine erhöhte Flexibilität bei der Benachrichtigung der Geschwaderpiloten zu erreichen.

Hotkeys können auf Ihrer Tastatur für die Tasten F5 bis F12 definiert werden. Als Voreinstellung ist F5 dem Geschwader Alpha vorbehalten, F6 steht für Beta und F7 für Gamma.

## Der Einsatz der Hotkeys

Nachdem man durch den Tastenkurzbefehl "Shif-C" oder "Shift-A" einen Befehl gewählt hat, kann man das Kommunikationsmenü ignorieren und den definierten Hotkey drücken, damit der Befehl nur an die entsprechenden Schiffe gerichtet wird. Die Schiffe, die einem Hotkey zugewiesen werden, können aus einem ganzen Geschwader, aus mehreren Schiffen von einzelnen Geschwadern, aus einzelnen Schiffen oder entsprechenden Kombinationen daraus bestehen.

Nehmen wir beispielsweise an, daß die Geschwader Alpha und Beta aus Bombern bestehen und das Geschwader Gamma aus Jägern, die die Bomber decken sollen. Würden Sie das Kommunikationsmenü benutzen, wären Sie nur in der Lage, dem gesamten Geschwader Gamma neue Befehle zu erteilen bzw. jedem einzelnen Schiff dieses Geschwaders. Wenn Sie wollen, daß Gamma sowohl Alpha als auch Beta deckt, wären sehr viele Schritte notwendig.

Wenn Sie jedoch Gamma 1 und 2 den Hotkey F9 zuweisen und Gamma 3 und 4 den Hotkey F10, können Sie Gamma sehr schnell veranlassen, sich aufzuteilen und sowohl Alpha als auch Beta zu decken. Oder Sie beauftragen zwei Schiffe des Geschwaders Gamma mit der Deckung von Beta, während die anderen zwei Schiffe von Gamma einen feindlichen Frachter angreifen.

Auf diese Weise sind Sie ungemein flexibel. Sie können sehr schnell Befehle an eine beliebige Anzahl von Schiffen weitergeben, inklusive an spezielle Schiffe aus verschiedenen Fluggeschwadern oder einzelne Schiffe.

## Definition von Hotkeys

Das Drücken der F3 -Taste aus während jeder beliebigen Mission oder vor Beginn einer Mission bringt Sie direkt zum Bildschirm für die Hotkey-Definition. Hier können Sie Hotkey-Definitionen ändern oder hinzufügen.




Der Bildschirm zeigt Ihnen eine Liste aller derzeit bekannten Schiffe, aufgeteilt in verbündete und feindliche Gruppen. Geschwader werden mit einem kleinen Dreieck neben ihrem Namen angezeigt. Ein Klick mit der linken Maustaste auf diese Symbole öffnet die Geschwader und zeigt die einzelnen Besatzungsmitglieder.

Links neben jedem Schiffs-/Geschwadernamen sehen Sie, den Hotkey (falls vorhanden), der ihnen zugewiesen wurde. Als Voreinstellung wird das Geschwader Alpha immer mit dem F5 -Hotkey gezeigt. Beta und Gamma werden F6 und F7 zugewiesen, falls sie an einer Mission beteiligt sind.
Durch Doppelklicken auf einen Schiffs- oder Geschwadernamen wird dieser dem derzeit ausgewählten Hotkey zugewiesen oder davon entfernt. Sie können auch die Tasten "+" oder "-" benutzen, um Schiffe einem ausgewählten Hotkey zuzuweisen oder davon zu entfernen.

Der ausgewählte Hotkey wird oben rechts angezeigt. Um ihn zu ändern, drücken Sie einfach die entsprechende Funktionstaste ( F5 bis F12 ).

Beachten Sie, daß jedes Schiff oder Geschwader Teil eines Verbandes sein kann, der durch einen Hotkey definiert ist.

## Für Volition, Inc.

### Original-Design
Adam Pletcher & team

### Programmierung
John Slagel
Mark Allender
Mike Kulas
Alan Lawrance
Dave Baranec
Dave Andsager
Jason Hoffoss
Sandeep Shekar

### Echtzeit-Graphik
Frank Capezzutto III
Peter Han
Jasen Whiteside
Adam Pletcher

### Szenen-Graphik & Animation
Adam Pletcher
Frank Capezzutto III
Mike Comet
Peter Han
Mitri Vanichtheeranont

### Missionen-Design
Sandeep Shekar
Jim Boone
Brad Johnson
Duncan McPherson
Jasen Whiteside

### Musik & Sound-Effekte
Dan Wentz
noiz audio, Steven vonKampen

### Story & Buch
Adam Pletcher
Mike Kulas

### Missionen-Bearbeitung & Werkzeuge
Jason Hoffoss
Mark Allender
Sandeep Shekar
John Slagel

### Synchron-Schauspieler
Eric Sizemore
Stacie Hirsch
Rick Barrows
Duncan McPherson
Clarissa Novalis
Phil Strang
Juliet Youngren
Jeffrey Coleman
Mark Allender
Dan Kuhlman
Debra Larson
Jeremy Bernal

### Administrative & Technische Unterstützung
Misty Goodman
Brad Ashmore
Bob Paleczny

## Für Interplay Productions

### Leitender Produzent
Trish Wright

### Produzent
Jim Boone

### Direktor Qualitätssicherung
Chad Allison

### Director Kompatibilität
Phuong Nguyen

## Mitarbeiter

**Manager Qualitätssicherung**
Colin Totman
Steve Victory

**Manager Informationssysteme**
Frank Pimentel

**Leiter Qualitätssicherungsprojekt**
Jeremy Ray

**Assistenz zur Leitung Qualitätssicherungsprojekt**
Greg Baumeister
Steve McLafferty

**Kompatibilitätstechniker**
Louie Iturzaeta
Marc Duran
John Parker
Derek Gibbs

**Tester**
Chad Nicholas
Chris English
Ian Wall
Austin Coulson
Rafael Lopez
Dennis Presnell
Edward Hyland
Rodney Smith
Matthew Rhoades
Michael Esser
Sammy Matsushima
Dan Levine
W. R. Saunders
Jason Nelson
Jacob Devore
Tom Quast
Savina Greene

**Techniker Qualitätssicherung/ Informationssysteme**
Bill Delk
Chris Peak

**Internationaler Produkt-Manager**
Tom Decker

**Übersetzungen und fremdsprachliche Tonaufnahmen Direct Language Communications**
SPG Studios

**Zusätzliche Übersetzungen/Überarbeitung /Qualitätssicherung**
Marina Bermon
Heike Walther
Michael Esser

**Direktor Marketing**
Karen Schohan

**Produktmarketing-Manager**
Alison Quirion

**Kommunikationsmanager**
Erika Price

**Manager Koordination**
Steve Spandle

**Packungsdesign**
Craig Owens
Larry Fukuoka

# WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich der Entwicklung innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Web Site ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.Wir sind selbst fanatische Computerspieler und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web Site immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus.
Viel Spaß mit unserer Web Site! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können. Also noch einmal, willkommen! Brian Fargo

## WIE SIE UNS FINDEN

Interplays World Wide Web Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen. Suchen Sie im Internet nach: http://www.interplay.com

# KUNDENDIENST

Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723. Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an Interplay Productions Ltd Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, England, Tel: +44 (0) 1628 423666, Fax: +44 (0) 1628 423777, E-Mail: europe@interplay.com
Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen:

INTERPLAY BULLETIN BOARD (BBS): Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen
sind 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren).

INTERNET: Sie erreichen Interplay per E-Mail unter der Adresse “support@interplay.com”. Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im “World Wide Web” finden Sie uns unter: “http://www.interplay.com” oder “ftp.interlay.com”.

# BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen: 1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und
Verpackung) 2) eine kurze Beschreibung des Schadens 3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers 4) Ihre eigene Adresse. Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:
Warranty Replacements: Interplay Productions Ltd, Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, ENGLAND

## TIPS FÜR GAMER

- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind, und nie länger als eine Stunde.
- Halten Sie ausreichenden Abstand vom Bildschirm.
- Spielen Sie nur in Räumen mit guter Beleuchtung.
- Reduzieren Sie die Helligkeit des Bildschirms, um die Kontraste zu verstärken.
- Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.

Diese Hinweise sollen Ihnen dabei helfen, das Spielen noch mehr zu genießen und Ihre Leistung zu verbessern.
In einem Land wie Großbritannien gibt es nur 1500 Epileptiker, die auf flackernde Lichter reagieren. Nur bei diesen Personen kann es passieren, daß sie auf Computer- und Videospiele mit einem epileptischen Anfall reagieren.

## DENKEN SIE IMMER DARAN: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SOLLEN SPASS MACHEN.

Herausgegeben von der European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr Worcestershire, WR11 5LW, England.

## KOPIEREN UNTERSAGT

Dieses Softwareprodukt und das dazugehörige Handbuch unterliegen dem Urheberrechtsschutz. Alle Rechte bleiben Interplay vorbehalten und sind durch das Urheberrecht für Computersoftware geschützt. Die CD-ROM ist nicht schreibgeschützt.
Dies bedeutet jedoch nicht, daß Sie unbegrenzt Kopien herstellen können.

HINWEIS: Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Änderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch und/oder auf der CD-ROM gesehenen oder beschriebenen Produkt vorzunehmen.

# Noten


Interplay
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX
Tel: +44 (0) 1628 423666 Fax: +44 (0) 1628 423777
Conflict: Freespace the Great War: ©1998 Parallax Software Corporation. All Rights Reserved. Conflict: FreeSpace The Great War, Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Parallax is a trademark of Parallax Software Corporation. All Rights Reserved. Volition and the Volition logo are trademarks of Volition, Inc. All Rights Reserved.